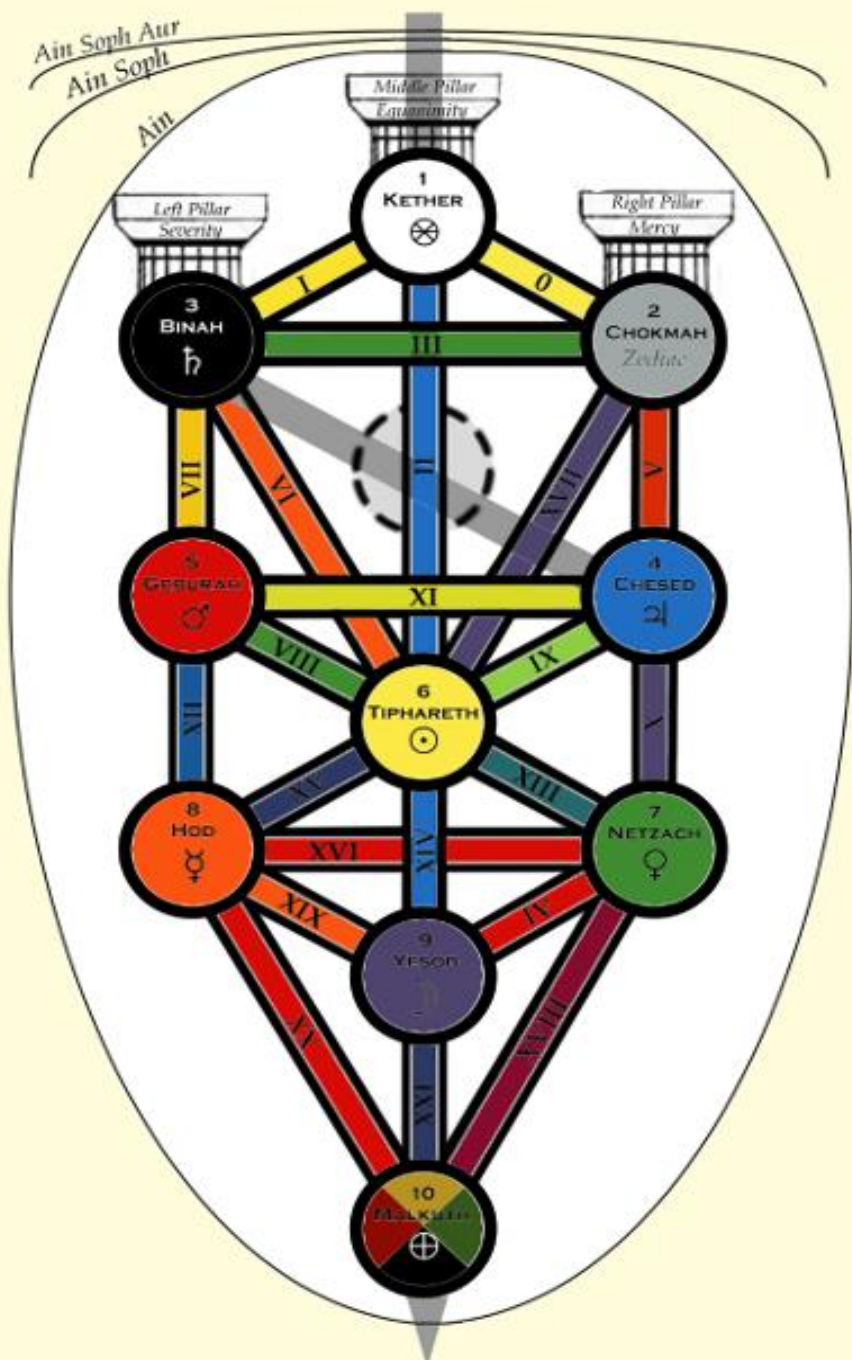


Ain Soph Aur
Ain Soph



MINUTUM MUNDUM

Sumário

Orientação Geral e Purificação da Alma p.3

Os 4 Elementos p.5

A Cabala p.13

As Qlipphoth p.47

O Homem p.52

Entidades, Hierarquias e Sigilização p.58

O Pentagrama e O Hexagrama p.76

Os Sinais Ritualísticos p.81

Vontade, Imaginação e a Vibração de Nomes p.86

Os Rituais do Pentagrama, do Hexagrama, da Rosa Cruz e do Pilar do Meio pg.91

A Magia Cerimonial na Formula da Luz p.97

A Clarividência, A Viagem na Visão do Espirito e a Ascensão dos Planos p.107

Orientação Geral e Purificação da Alma

Aprenda primeiro, que o verdadeiro Equilíbrio é a base da Alma. Se tu mesmo não tens fundamento seguro, onde estarás tu para dirigir as forças da Natureza?

Saibam então que, à medida que o Homem nasce neste mundo em meio às trevas da Natureza e à luta das forças conflitantes, o primeiro esforço deve ser buscar a Luz através de sua reconciliação. Assim, tu que tens experiências e problemas desta vida, regozije-se por causa deles, pois neles há força, e por seus meios é um caminho aberto para aquela Luz Divina.

Como deveria ser diferente, cuja vida é apenas um dia na Eternidade, uma queda no Oceano do Tempo? Como, se as tuas provações não foram muitas, poderias tu purificar tua alma das impurezas da Terra?

É apenas agora que a vida superior está sujeita a perigos e dificuldades; não foi assim com os sábios e hierofantes do passado? Eles foram perseguidos e insultados, eles foram atormentados por homens, mas através disso sua glória aumentou. Portanto, regozijai-vos, iniciado, pois quanto maior for tua provação, mais brilhante teu triunfo. Quando os homens te insultarem e falarem falsamente contra ti, o Mestre disse: "Bem-aventurada és tu". No entanto, veja, as tuas vitórias não te trazem vaidade, pois com o aumento do conhecimento deve vir o aumento da sabedoria. Quem sabe pouco, pensa que sabe muito; mas aquele que conhece muito tem que aprender com sua própria ignorância. Vês tu um homem sábio em sua própria vaidade? Há mais esperança de um tolo do que dele.

Não se apresse em condenar o pecado do outro. Como sabes que em seu lugar, você poderia ter resistido à tentação? E assim foi, por que deverias desprezar alguém que é mais fraco do que a ti mesmo? Esteja bem certo disto, que na calúnia e justiça própria é pecado. Perdoe, portanto, o pecador, mas não encoraje o pecado. O Mestre não condenou a mulher adúltera, mas também não a encorajou a cometer o pecado.

Tu, portanto, que desejas dons mágicos, tende a certeza de que tua alma é firme e forte, pois é por bajular tua fraqueza que o maligno ganhará poder sobre ti. Humilha-te diante do teu Santo Anjo Guardião, contudo não tema nem homem nem espírito. O medo é o fracasso e o precursor do fracasso; e coragem é o começo da virtude. Portanto, não temas os Espíritos, mas sê firme e cortês com eles, pois não tens o direito de desprezá-los ou injuriá-los, e isso também pode levar-te ao pecado. Comande e bani os malvados. Amaldiçoe-os pelos Grandes Nomes de Deus, se necessário; mas nem zombas nem os injuriais, porque seguramente serás levado ao erro.

Um homem é o que ele faz dentro dos limites fixados por seu destino herdado; ele é uma parte da humanidade. Suas ações não afetam apenas a si mesmo, mas também àqueles com quem ele entra em contato, seja para o bem ou para o mal.

Nem adore nem negligencie o corpo físico, que é a conexão temporária com o mundo exterior e material. Portanto, deixe o seu equilíbrio mental estar acima dos distúrbios por eventos materiais. Restringir as paixões animais e nutrir as aspirações mais elevadas; as emoções são purificadas pelo sofrimento.

Faça o bem aos outros por Amor, não por recompensa, não por gratidão deles, não por simpatia. Se tu és generoso, não anseias que as tuas orelhas sejam agradadas por expressões de gratidão; lembre-se de que a força desequilibrada é má, que a severidade desequilibrada é apenas a crueldade e a opressão, mas que também a misericórdia desequilibrada é apenas uma fraqueza que permitiria e estimularia o mal.

A verdadeira oração é tanto ação quanto a Palavra; é Vontade. Os Deuses não farão pelo homem o que seus Poderes Superiores podem fazer por si mesmos, se ele cultivar Vontade e Sabedoria. Lembre-se de que esta Terra é apenas um átomo no Universo, e tu mesmo, mas um átomo nela. E que mesmo você pode se tornar o Deus desta Terra, onde você rasteja, você seria, então, apenas um átomo e um entre muitos. No entanto, tenha o maior respeito próprio e, para esse fim, não seja contra você mesmo. O pecado que é imperdoável é consciente e intencionalmente rejeitar a verdade espiritual, mas todo pecado e ato deixa o seu efeito.

Para obter o poder mágico, aprenda a controlar o pensamento. Admita apenas ideias verdadeiras que estejam em harmonia com o fim desejado, e não toda ideia dispersa e contraditória que se apresenta. O pensamento fixo é um meio para um fim; portanto, preste atenção ao poder do pensamento silencioso e da meditação. O ato material é apenas a expressão externa do pensamento e, portanto, foi dito que "o pensamento da tolice é pecado". Portanto, o pensamento é o começo da ação, e se um pensamento casual pode produzir muito efeito, o que não pode ser um pensamento fixo? Portanto, como já foi dito, estabeleça-se firmemente no Equilíbrio das Forças, no centro da cruz dos elementos, aquela Cruz de cujo centro a palavra criadora surgiu no nascimento do universo que nasce.

Portanto, seja rápido e ativo como os Silfos, mas evite frivolidades e caprichos. Seja enérgico e forte como as Salamandras, mas evite irritabilidade e ferocidade. Seja flexível e atento a imagens como as Ondinas, mas evite o ócio e a mutabilidade. Seja laborioso e paciente como os Gnomos, mas evite a grosseria e a avareza. Assim, você gradualmente desenvolverá os poderes de sua Alma e se ajustará para comandar os espíritos dos elementos.

Pois se tu chamas os gnomos para satisfazer tua avareza, não mais os comandantes, mas eles te ordenariam. Você abusaria das criaturas puras da criação para encher seus cofres e satisfazer sua luxúria por ouro? Você corromperia os Espíritos de dirigir o Fogo para servir sua ira e ódio? Você violaria a pureza das Almas da Água para satisfazer sua luxúria e devassidão? Você forçaria os Espíritos da brisa da noite a ministrar a sua loucura e capricho?

Sabei que com tais desejos não podes atrair o mal e não o bem, e nisso o mal terá poder sobre ti.

Na verdadeira religião não há seita. Portanto, atentai para que não blasfemes contra o nome pelo qual outro conhece o seu Deus, pois, se fizeres isto em Júpiter, blasfemarás contra YHVH; e em Osiris YEHESHUAH.

*"Peça e você terá,
Procurai e encontrarás.
Bata e a porta se abrirá."*

Os 4 Elementos e seus Signos Zodiacais



combinação dupla de duas das quatro qualidades de calor, frio, seca e umidade. Eles são:

Fogo

Calor e Secura

Água

Frio e Umidade

Ar

Calor e Umidade

Terra

Frio e Secura



O Elemento Fogo:

(Egípcio - Ash ou Ish, Hebraico - Asch, Latim - Ignis, Grego - Pyr). Qualidades do Fogo: ativo, masculino, espontâneo, rápido, inicializador, vitalizando e energético.

A expressão mais física do Fogo é a fase visível e ativa da confusão que se manifesta no calor e na luz. O Elemento de Fogo foi visto pelos Alquimistas como um Elemento que opera no centro de todas as coisas, assim como o "agente de transmutação" porque todas as coisas derivam e retornam ao Fogo. Este Elemento é visto como a grande energia do Pai Celestial - a força "semente" do universo. É um elemento com dois propósitos: (1) é uma expressão da energia espiritual e da determinação do Espírito, (2) purifica e destrói o antigo para que o novo possa emergir.

Assim, é um símbolo de transformação e regeneração. Existe um paralelo direto entre os conceitos de fogo e vida. O fogo é uma imagem de energia encontrada no nível das paixões animais, assim como no plano da fortaleza espiritual. Sua ação é rápida e imprevisível. Passar pelo fogo simboliza a transcendência da condição humana.

A direção ou ponto cardinal atribuído ao Fogo é o Sul.

O Elemento Água:

(Egípcio - Mu, Hebraico - Maim, Latim - Aqua, Grego - Hydor). Qualidades da Água: passiva, feminina, receptiva, sustentadora, subconsciente, criativa, fluida e geradora.

Em um sentido físico mundano, a água é um composto líquido de moléculas de hidrogênio e oxigênio. Em um sentido esotérico, o conceito de água implica em todos os materiais líquidos. Além disso, as águas primitivas, a imagem de toda a matéria primária, contêm todos os corpos sólidos antes de obter rigidez e forma. O chamado "corpo fluido" do homem é traduzido pela psicologia moderna como um símbolo do inconsciente ou do lado feminino arquetípico da personalidade. A água é vista como um símbolo da Maternidade, a Grande Mãe, assim como o grande e insondável e misterioso poço da Sabedoria contido na mente subconsciente.

Em resumo, a Água simboliza o infinito domínio das possibilidades, que precede toda a forma e toda a criação. É ilimitado e imortal - as águas da criação. Submersão em Água alude a um retorno ao estado pré-formado. Como o Elemento de Fogo, a Água também simboliza as idéias de transfiguração e regeneração.

A direção ou ponto cardinal atribuído à Água é o Oeste.

O Elemento Ar

(Egípcio - NeJ, Hebreu - Ruach, Latim - Aer, Grego - Aer). Qualidades do Ar: ativo, masculino, intelectual, etéreo, abstrato e comunicativo.

A expressão física do ar é a de uma mistura de gases que forma a atmosfera da Terra. Simbolicamente, o ar está relacionado ao sopro criativo da vida e, portanto, da fala. Luz, vôo e ausência de gravidade, bem como perfume e cheiro estão todos relacionados ao Elemento do Ar. Está conectado em muitas mitologias com a idéia de criação e como um meio de movimento e o surgimento de processos de vida. O ar é um elemento volátil que é considerado pelos cabalistas como sendo os filhos dos elementos paternos do fogo e da água (criando vapor). É o Reconciliador entre os elementos opostos Fogo (masculino) e Água (feminino) - equilibrando esses dois opostos parentais.

O ar também alude ao intelecto humano e aos processos de pensamento, que são rápidos, mutáveis e abstratos.

A direção ou ponto cardinal atribuído ao Ar é o Leste.

O Elemento Terra:

(Egípcio - Ta, Hebraico - Aretz, Latim - Terra, Grego - Ge.) Qualidades da Terra: passivo, feminino, sólido, materialidade, físico, estável, lento e aterrado.

Em um sentido técnico, terra é a superfície terrestre seca do planeta, composta de partículas orgânicas e inorgânicas sólidas. Alegoriamente é muito mais que isso. A Terra representa o universo material e materializado em que vivemos. É o mundo bronzeado em torno de nós que podemos tocar e sentir. A Terra é a Filha do Fogo e da Água, assim como o Ar é o Filho.

Este elemento engloba todas as atividades de produtividade, fertilidade, crescimento e regeneração. A Terra é o quarto e último Elemento e o resultado das ações dos outros três.

A direção ou ponto cardinal atribuído à Terra é o Norte

Os Elementais:

Um Elemental é uma entidade não-física tendo uma natureza que é composta inteiramente de um dos quatro elementos mágicos. Eles são as contrapartes invisíveis da natureza visível ou a essência espiritual dos Elementos. Enquanto os seres humanos, os anjos, os arcanjos e os seres espirituais superiores têm naturezas compostas, os elementais são compostos de apenas uma essência etérica. Nos reinos espirituais, os Elementais ocupam um lugar entre os seres humanos e entidades superiores como Anjos e Arcanjos. As Quatro Ordens dos Elementais são:

1. Gnomos - Os Espíritos da Terra

2. Sylphos - Os Espíritos do Ar

3. Ondinhas - Os Espíritos da Água

4. Salamandras - Os Espíritos do Fogo

Essas quatro Ordens são os seres espirituais essenciais chamados para louvar a Deus na Ópera da Bendicita Omnia (tradução literal: "Bem-aventurados são os seus Trabalhos").

GNOMOS: O nome desses seres é derivado da palavra grega *genomos*, que significa "habitante da Terra". Os gnomos trabalham em um elemento tão próximo da Terra física que têm imenso poder sobre as rochas e vegetação, assim como os elementos minerais na composição corporal dos seres humanos e dos animais. Eles trabalham com pedras, gemas e metais e dizem que são os guardiões dos tesouros escondidos. Várias tradições míticas retratam vários tipos de gnomos, como sátiros, brownies, elfos e dríades. Os gnomos são pacientes e trabalhadores, mas podem ser maliciosos e difíceis. Por causa de sua natureza terrestre, eles são atribuídos ao norte. O Rei dos gnomos é Ghob.

SYLPHOS: Esses seres habitam não na atmosfera física, mas na substância espiritual incorpórea que é similar à atmosfera da Terra, embora muito mais sutil. Eles são o grupo mais elevado de Elementais porque o elemento deles tem a maior taxa vibracional. Dizem que o vento e as nuvens são o veículo deles. A mitologia geralmente os descreve como fadas. Os espíritos do ar são criaturas erráticas e mutáveis que se movem com a velocidade do raio. Eles trabalham através dos éteres e gases da Terra e indiretamente com o sistema nervoso humano. Silfos são benéficos, divertidos e inspiradores para os humanos, especialmente artistas e poetas. Eles são atribuídos ao leste. O Rei dos Sylphos, chamado Paralda, habita nas nuvens sobrepostas ao pico mais alto da montanha.

ONDINAS: Estas entidades funcionam na essência espiritual incorpórea chamada éter úmido ou líquido. A taxa vibratória dessa substância é próxima daquela do Elemento da Água. Assim, as Ondinas são capazes de controlar e manipular o fluxo da Água na Natureza. Eles também trabalham com os fluidos vitais das plantas, animais e seres humanos. Na mitologia, as ondinas são dadas várias formas, como ninfas, espíritos da água, sereias e nereidas. São vitais, graciosos e geralmente benéficos para os seres humanos. A rainha dos espíritos da água é chamada de Nychsa. Esses seres são atribuídos aos oeste.

SALAMANDRAS: Os mais fortes e poderosos dos Elementais, as Salamandras vivem no éter espiritual que é o Fogo invisível da Natureza. Fogo físico e calor não podem existir sem eles. As Salamandras trabalham através da natureza emocional de humanos e animais por meio da corrente sanguínea e do calor corporal. Eles também exercem influência sobre todos os seres temperamentais de fogo. Eles são considerados os mais difíceis de todos os Elementais para se comunicar, devido à natureza incineradora. As salamandras variam em tamanho e aparência, desde bolas de fogo ou línguas de fogo até figuras mitológicas blindadas e criaturas semelhantes a lagartos de fogo. No temperamento, eles são perigosos e imprevisíveis. Seu poderoso Rei é um espírito flamejante e ambicioso conhecido como Djin. As Salamandras são atribuídas ao sul.

Correspondências da Terra

Terra simboliza a parte estável e fundamentada da psique. Isto é, o Elemento de natureza corpórea e manifestação física. A Terra é feminina, receptiva, sólida e estimulante. A cor é negra, o ponto cardeal é o norte. O estudo de gemas e minerais é parte do trabalho a ser realizado. Pedras eram muito úteis para os antigos, servindo como armas, fortificações estruturais, marcadores, monumentos, talismãs e, se necessário, implemento para criar fogo. Os primeiros filósofos ensinaram que os quatro Elementos estavam presentes na fisiologia do corpo humano; O fogo correspondeu ao calor do corpo, Água para os vários fluidos corporais, Ar para os gases, e Terra para os ossos e a carne.

Assim, as próprias pedras simbolizavam os ossos dos deuses no culto arcaico. Adoração de pedra, praticada em todo o mundo, foi provavelmente o primeiro tipo de expressão religiosa conhecida pela humanidade. Os grandes monólitos erguidos pelos antigos foram venerados por causa de sua força e capacidade de resistir às forças de decadência e destruição que tanto atormentaram os seres biológicos. Estas pedras simbolizavam a força, a unidade e a própria morada das forças eternas.

O corpo material de todas as coisas passou a ser representado como uma rocha. Eventualmente este simbolismo evoluiu para a forma de um cubo ou pedestal, enquanto o Espírito ou essência de todas as coisas passou a ser simbolizada por figuras esculpidas que superaram o pedestal. Assim foram os primeiros altares e imagens de pedra dos deuses criados.

Pedras preciosas e minerais também desempenham um papel importante na arte da Alquimia. Por definição, os minerais são "um substrato homogêneo natural formado por processos inorgânicos e tendo uma gama definida e limitada de propriedades físicas". Em termos mais gerais, os minerais são "materiais inorgânicos, especialmente diferenciados de matéria animal ou vegetal". Os minerais são os blocos de construção a crosta terrestre e o alicerce do planeta.

Para o Alquimista, existem três reinos ou principados: (1) vegetal, (2) animal e (3) mineral. Cada reino tem sua própria essência. Todos os três evoluíram a partir da mesma fonte original, mas cada um se manifesta sob diferentes vibrações em seu respectivo reino. O reino vegetal tem a menor taxa vibratória, enquanto o reino mineral é o mais alto. A humanidade é a parte mais alta do reino animal, que detém o equilíbrio entre os três reinos. Assim, a humanidade pode participar dos reinos superiores ou inferiores em seu benefício através da arte da alquimia.

Certas pedras e minerais (assim como metais) são atribuídos a diferentes Energias Planetária, Elementar, Zodiacal e Sephirótica. Estas várias afiliações baseiam-se em muitos fatores: a cor da pedra, propriedades, composição química e taxa vibratória.

Outros Nomes Conectados com a Terra

Nome do Elemento: ARETZ ou OPHIR

Nome Divino: ADONAI HA-ARETZ

Ponto Cardeal: TZAPHON (Norte)



Figura Mitológica de um Gnome

Arcanjo: Uriel
Anjo: PHORLAKH
Regente: KERUB
Elementais: GNOMOS
Rei dos Gnomos: GHOB

Uriel (às vezes escrito como Auriel) é o grande arcanjo alado da Terra Elemental, cujo nome significa "a Luz de Deus". Um título adicional é Uriel Aretziel. Uriel é visualizado como se levantando da vegetação da terra segurando hastes de trigo amadurecido e vestes de citrino, castanho-avermelhado, oliva e preto.

Signos da Terra



TOURO

Símbolo: Cabeça de Touro

Frase chave: EU TENHO

Palavra chave: ESTABILIDADE

Traços positivos: estável, confiável, prático, minucioso, caseiro, convencional, estético, sensual, ávido
Traços negativos: mal-humorado, cabeça-dura, move-se devagar, briguento, possessivo, egoísta, materialista

VIRGEM

Símbolo: Grego para Virgem

Frase chave: EU ANALISO

Palavra-chave: PRÁTICA



Traços positivo: prático, analítico, discriminando, científico, sistemático, exigente, diligente, perfeccionista, arrumado, auto-centrado

Traços negativo: crítico, exigente, cínico, abafado, esnobe, hipocondríaco



CAPRICÓRNIO

Símbolo: Chifre e Cauda do Bode do Mar

Frase chave: EU USO

Palavra chave: AMBIÇÃO

Traços positivos: ambicioso, trabalha duro, profissional, conservador, pragmático, prudente, responsável, escrupuloso

Traços negativos: teimoso, amuado, egotista, arrogante, implacável, fatalista, inibido, mente sobre o coração

Correspondências do Ar



O Ar simboliza a parte intelectual e racional da psique e da mente consciente. O Ar é o elemento de equilíbrio e balanceio. É o reconciliador entre o Fogo e a Água. Nos ensinamentos da Golden Dawn, o Ar é, em muitos aspectos é o elemento mais importante para o crescimento e a realização psíquica. Este elemento é masculino, ativo, volátil e abstrato. A cor dada para o ar é amarela, e o ponto cardeal é o leste. O incenso tem sido usado há muito tempo por mágicos e místicos para purificar templos com fumaça perfumada antes do trabalho ritual. Isso ajuda a livrar a área circundante de quaisquer energias indesejáveis ou negativas. Mas o mais importante é que a queima de incenso ajuda a despertar a mente do mago em direção a uma consciência aumentada que permite que ele toque em uma fonte de energia pessoal. Isso ajuda a promover o estado de espírito necessário para a prática bem-sucedida da magia.

Alguns incensos são queimados para atrair energias particulares para o mago. Como metais e pedras preciosas, certos perfumes também atraem as forças específicas que correspondem a eles através da vibração. No entanto, quando o incenso é queimado dentro da atmosfera do templo, ele passa por uma transformação através da liberação de energia vibratória no ar. Essa energia liberada combinada com a vontade vitalizada do mago e pode ter um efeito potente sobre o ritual.

Outros nomes conectados ao Ar

Nome do elemento: RUACH
Nome Divino: SHADDAI EL CHAI
Ponto Cardeal: MIZRACH (Leste)
Arcanjo: Raphael
Anjo: CHASSAN
Regente: ARAL
Elementais: SILFOS
Rei dos Silfos: PARALDA



*Figura Mitológica
de um Silfo*

Raphael, especificamente Raphael Ruachel, é o grande arcanjo alado do Ar Elemental, cujo nome significa "curandeiro de Deus". Rafael é visualizado como uma figura alta e bela, de pé sobre as nuvens, em vestes de amarelo e violeta. Ele segura o Caduceu de Hermes como um símbolo de seus poderes de cura do intelecto.

Signos do Ar

GÊMEOS

Símbolo: Numeral Romano 2

Frase chave: EU PENSO

Palavra-chave: VERSATILIDADE



Traços positivos: versátil, adaptável, sociável, expressivo, inquisitivo, inventivo, inteligente, perspicaz
Traços negativos: mutável, alternando, desmiolado, conivente, inquieto, curto período de atenção, carece de acompanhamento, falta poderes de concentração, dual



LÍBRA

Símbolo: As Balanças

Frase chave: EU BALANCEIO

Palavra-chave: HARMONIA

Traços positivos: sociável, diplomático, amável, cooperativo, persuasivo, amante da paz
Traços negativos: indeciso, ambivalente, inconsistente, amuado, facilmente dissuadido, amante da intriga, qualquer custo para os seus propósitos

AQUÁRIO

Símbolo: Ondas de Água

Frase chave: EU SEI

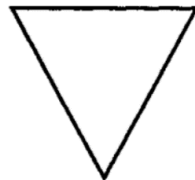
Palavra-chave: IMAGINAÇÃO



Traços positivos: imaginativo, inventivo, progressivo, independente, científico, intelectual, lógico, compreensivo, benevolente
Traços negativos: sem emoção, distante, desapaixonado, temperamental, imprevisível, tímido, excêntrico, emocional, distante, desapaixonado, temperamental, imprevisível, tímido, excêntrico, individualista

Correspondências da Água

A Água simboliza a parte criativa e fértil da psique e da mente subconsciente. É o elemento de transmutação e regeneração. A água é feminina, receptiva, nutritiva e eterna. A cor dada a água é azul, e o ponto cardeal é o oeste. As correspondências de perfumes e incensos podem ser usadas na forma líquida, como em óleos essenciais, banhos de ervas ou tintas. Estes podem ser empregados pelo mago como formas simbólicas do Água Elemental.



Outros Nomes Conectados com a Água

Nome do Elemento: MAIM
Nome Divino: ELOHIM TZABATOH
Ponto Cardinal: MAARAB (Oeste)
Arcanjo: Gabriel

Anjo: TALIAHAD
Regente: THARSIS
Elemental: ONDINAS
Rainha de Ondinas: NICHSA

Figura Mitológica de uma Ondina



Gabriel, especificamente Gabriel Maimel, é o grande Arcanjo da Água Elemental, cujo nome significa "Um Forte de Deus". Gabriel é visualizado como um arcanjo feminino de pé sobre as águas do mar, vestindo roupas de azul e laranja. Ela segura um cálice de Água como símbolo de seus poderes criativos e férteis de consciência em todas as suas formas.



CÂNCER

Simbolo: Garras de Caranguejo
Frase chave: EU SINTO
Palavra-chave: DEVOÇÃO

Traços Positivos: materno, doméstico, tradicional, emocional, sensível, compreensivo, solidário, retentivo, excelente memória, auto-centrado

Traços Negativo: auto-piedoso, temperamental, mal-humorado, negativo, super cauteloso, indolente, manipulador, excessivamente emocional

ESCORPIÃO

Simbolo: Cauda do Escorpião
Frase chave: EU DESEJO
Palavra chave: INTENSIDADE



Traços positivos: intenso, profundo, penetrante, resoluto, motivado, engenhoso, apaixonado, consciente, investigativo

Traços negativos: temperamental, irritável, intolerante, dominador, violento, ciumento, ressentido, desconfiado, secreto



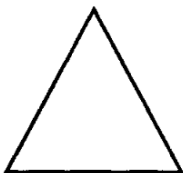
PEIXES

Simbolo: Dois Peixes Amarrados Juntos
Frase-chave: EU ACREDITO
Palavra-chave: ENTENDENDO

Traços positivos: compreensivo, intuitivo, instintivo, introspectivo, humanitário, compassivo, caridoso, simpático, emocional, sacrificado, artístico, musical, sensível

Traços negativos: negativo, pessimista, melancólico, procrastinador, hesitante, tagarela, preguiçoso, impraticável, irrealista, amedrontado, desanimado, sente-se incompreendido.

Correspondências do Fogo



O fogo simboliza a parte ativa e estimulante do espírito humano. É o elemento da paixão, purificação e transcendência. O fogo é masculino, regenerador, excitante e transformador, ele representa a própria vida. A cor dada para o fogo é o vermelho, e o ponto cardeal é o sul. Velas coloridas nos vários pigmentos Planetários, Sephiróticos e Zodiacais frequentemente são usados no ritual para atrair essas forças com a ajuda do potente e energia revigorante do fogo.

Outros Nomes Conectados com Fogo

Nome do elemento: Asch
Nome Divino: YHVH Tzabaoth
Ponto Cardinal: Darom (Sul)
Arcanjo: Michael
Anjo: Ariel
Regente: Serafim
Elementais: Salamandras
Rei das Salamandras: Djin

Figura Mitológica de uma Salamandra



Michael, especificamente Michael Ashel, é o grande arcanjo alado do Fogo Elementar, cujo nome significa "O Perfeito de Deus". Michael é visualizado como um arcanjo masculino vestido com armaduras de vermelho e verde. Ele está na atitude de um guerreiro em meio a chamas. Tendo uma espada ou lança como uma arma e um símbolo da energia masculina do Fogo, Michael é o destruidor do mal e protetor da humanidade.

ÁRIES

Símbolo: Chifres de Carneiro

Frase chave: EU SOU

Palavra chave: ATIVIDADE



Traços positivos: rápido, iniciando, pioneiro, executivo, ansioso, corajoso, independente, dinâmico, impulsivo, competitivo, vivem no presente.

Traços negativos: temperamento volúvel, arrogante, violento, intolerante, egoísta, impaciente, abrupto, não segue, apressado, "depois de mim"



LEÃO

Símbolo: Cauda do Leão

Frase chave: EU VOU

Palavra-chave: MAGNETISMO

Traços positivos: romântico, carismático, distinto, orgulhoso, ambicioso, empreendedor, autoconfiante, idealista, caridoso

Traços negativos: egoísta, pretensioso, bombástico, pomposo, infantil, dominador, cruel, tirano, dramático

SAGITÁRIO

Símbolo: Flecha do Arqueiro

Frase chave: EU ENTENDO

Palavra chave: VISUALIZAÇÃO



Traços positivos: amante da liberdade, honesto, direto, mente aberta, filosófico, religioso, educado, ético, otimista, entusiasmado, caridoso

Traços negativos: exagerando, briguento, fala demais, contundente, sem tato, impaciente, procrastinador, auto-indulgente, insistente, cabeça quente, um tomador de risco

Os Símbolos das Tattwas.

Foi considerado conveniente denotar cada Tattwa por um símbolo convencional - especializado em figura, forma e cor. Esses símbolos não são arbitrariamente selecionados, mas são derivados da forma da onda, sua frequência e seu efeito formativo a substância etérica. Isso, no entanto, é tão complexo e difícil a uma investigação que o aluno é aconselhado a adiar a sua consideração para o presente, e considerar os símbolos como sendo apenas formas convencionais suficientemente apropriadas para torná-los fácil de lembrar.

Assim, o Akasa é simbolizado por uma figura em forma de ovo no escuro roxo ou índigo. Um ovo como raiz e origem da vida é manifestamente apropriado como símbolo da vida - a latência da força vital, a força dentro do ovo antes de ser estimulado em atividade manifesta; e roxo é eminentemente uma cor de descanso.



Vayu é simbolizado por um círculo de azul claro, sendo o ar obviamente uma esfera de cor azul. Há alguma diferença de opinião quanto ao tom correto de azul, que varia com pessoas diferentes: a melhor regra é tentar reproduzir os mais profundos e o mais lindo céu azul que o aluno já viu. Se ele esteve no Oriente ou no Mediterrâneo, ele vai ver Vayu uma sombra mais escura, mais profunda do que se ele nunca tivesse sido fora das latitudes do norte.

Tejas é simbolizado por um triângulo de chama vermelha, sendo a forma e cor ambos obviamente apropriado.



Apas é simbolizado por um crescente em prata, aludindo à lua como reguladora das águas, e sua cor prateada quando não refletem o céu ou qualquer objeto terrestre.

Prithivi é simbolizado por uma forma quadrada de uma cor amarela, a estabilidade da terra sendo denotada pelo quadrado ou cubo; desde a forma perfeita da terra de acordo com os alquimistas é ouro, a cor amarela é apropriada.



Tetragrammaton e os Kerubim



Tetragrammaton é uma palavra grega que significa "Nome de Quatro Letras". Isso alude ao incognoscível e impronunciável nome de Deus simbolizado pelas letras hebraicas Yod Heh Vav Heh. O nome Jeová é uma transcrição do nome de quatro letras YHWH. Cada uma dessas quatro letras é atribuída a um dos quatro Elementos da Natureza:

Yod — Fogo; Heh — Água; Vav — Ar; Heh Final ou Heh Sophith — Terra.

Estas letras retratam o equilíbrio inerente ao sistema cabalístico, para Yod- Fogo e Vav-Ar são energias masculinas e positivas, enquanto Heh-Água e Heh Final-Terra são potências femininas e negativas.

O Tetragrammaton é a pedra angular do modelo quádruplo do universo manifesto. Isso indica que o Divino é um TODO que contém em si todos os opostos em disposição equilibrada. O fim é que a compreensão adequada e pronúncia deste Supremo Nome de Deus são as chaves do poder divino.

Os Kerubim, "os Fortes", são os Poderes vivos do Tetragrammaton no Plano Material e nos Presidentes dos Quatro Elementos. Eles operam através dos Signos Fixos ou Kerubic do Zodíaco:

Kerubim do Fogo: ARYEH, o Leão, atribuído ao Signo LEÃO

Kerubim da Água: NESHER, a Águia, atribuído ao Signo ESCORPIÃO

Kerubim do Ar: ADAM, o Homem, atribuído ao Signo AQUARIOS

Kerubim da Terra: SHOR, o Touro, atribuído ao Signo TOURO

Os Kerubim são os guardiões dos quatro pontos cardeais e os quatro rios que fluem pela Árvore da Vida do Criador. Em Gênesis, os querubins foram os Anjos que esconderam o Jardim do Éden da visão de uma humanidade caída. Eles também eram as quatro criaturas vistas na visão de Ezequiel.

A Cabala

Cabala é uma palavra hebraica que significa "tradição". É derivado da palavra raiz "qibel", que significa "receber". Isso se refere ao antigo costume de transmitir conhecimento esotérico por meio de transmissão oral. O que a palavra Qabalah abrange é um corpo inteiro de antigos princípios místicos hebraicos que são a pedra angular e o foco da Tradição Esotérica Ocidental. Praticamente todos os sistemas espirituais ocidentais podem traçar suas raízes na Árvore da Vida Cabalística. As origens exatas da Cabala não são claras, mas certamente contém alguns vestígios de influência egípcia, grega e caldeia.

Por sua natureza, o misticismo é um conhecimento que não pode ser comunicado diretamente, mas pode ser expresso apenas por meio de simbolismo e metáfora. Como outros sistemas esotéricos, a Cabala também se baseia na consciência do místico da transcendência da divindade eterna. Outro elemento da Cabala é que ela procura revelar os mistérios ocultos do Divino, bem como a conexão entre a vida divina, por um lado, e a vida dos humanos, por outro. O objetivo do cabalista é descobrir e inventar chaves para a compreensão de Símbolos Arcanos que refletem os mistérios eternos.

Israel Regardie afirmou que "a cabala é um guia confiável, levando a uma compreensão do universo e do próprio eu". E tudo isso é muito mais. Esta "Tradição" nunca foi restrita à instrução somente no caminho místico; inclui também idéias sobre as origens do universo, das hierarquias angélicas e da prática da magia. A cabala é o alicerce sobre o qual repousa a arte da magia ocidental. Magia foi definida por Aleister Crowley como "a ciência e a arte de causar mudanças que ocorrem em conformidade com a vontade". Para isso, Dion Fortune acrescentou

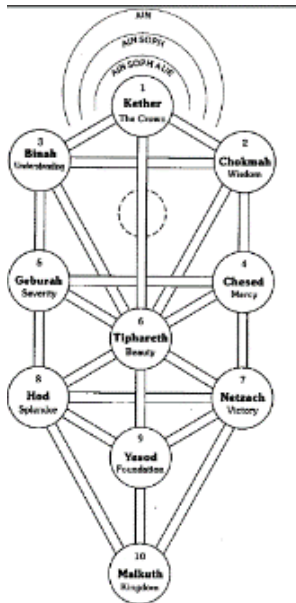
"mudanças na consciência".

A Cabala, que Dion Fortune chamou de "Yoga do Ocidente", revela a natureza de certos fenômenos físicos e psicológicos. Uma vez que estes sejam corretamente entendidos, o estudante pode usar os princípios da magia para exercer controle sobre as condições e circunstâncias de sua vida. A magia fornece a aplicação prática das teorias fornecidas pela Cabala.

A Qabalah, tal como existe hoje, é uma filosofia vibrante, viva e dinâmica, que inclui idéias sobre a origem de todo o Cosmos, a mente eterna de Deus e o desenvolvimento espiritual da humanidade. É um sistema místico preciso que descreve leis universais e nos mostra como utilizar princípios espirituais na vida cotidiana. Fixando firmemente símbolos cabalísticos como a Árvore da Vida em sua mente, o aspirante tem acesso a um grupo equilibrado de arquétipos com os quais o Eu Interior pode se relacionar mais facilmente, tornando assim o verdadeiro crescimento espiritual mais prontamente atingível. Quando o estudante hermético começar a contemplar e experimentar as energias das Sephiroth (as dez emanções da Árvore da Vida Cabalística), descobrirá que elas se desenvolvem em Forças genuínas que se animam dentro da psique. Essas forças recém-despertadas iniciarão um processo de reorganização na mente do estudante, reunindo elementos desarticulados dos Poderes Divinos que se colocam dormente nas pessoas comuns. Eles começam a se estruturar de acordo com as Sephiroth, permitindo que o estudante toque em uma fonte previamente desconhecida de Inspiração Divina que é mantida viva e prolífica através da meditação e trabalho ritual ativo.

A Cabala tem sido frequentemente chamada de "Escada das Luzes" porque não apenas descreve a geração Cósmica, que é a descida do Divino para o físico, mas também define como o indivíduo pode empregá-la para a ascensão espiritual purificando o corpo e a mente através de cerimônia, contemplação e oração, até que finalmente se consiga aquele estado primitivo de consciência que é necessário para alcançar a união com o Eu Superior, que é o emissário para o Eu Divino representado pela primeira Sephirah de Kether.

Algumas pessoas que têm um breve encontro com a Qabalah, saem com a idéia de que é uma filosofia puramente patriarcal ou masculina, simplesmente por causa de suas origens hebraicas. Nada poderia estar mais longe da verdade. Tomemos por exemplo uma palavra que é comum em todos os



ensinamentos cabalísticos, "Elohim". Esta palavra formada a partir de um substantivo feminino, "Eloah" e um plural masculino "im". Você fica com uma palavra que tem características masculinas e femininas que literalmente significa "deuses" - o princípio criativo formado a partir da união perfeita e igual entre o masculino divino e os princípios femininos divinos. Lido neste contexto, as origens Qabalísticas dos cinco primeiros livros do Antigo Testamento (o Pentateuco) dão um significado inteiramente novo. A primeira frase do Gênesis, que em hebraico começa como "Berashith bara Elohim Aih-ha-Shamaim Ath ha-Aretz", pode ser interpretada como "No princípio, os deuses (os aspectos Masculino e Feminino unidos do Divino) criou os céus e a terra". Essa ideia da igualdade dos princípios femininos-masculinos e divino, embora suprimida durante séculos por sociedades dominadas por homens, é cuidadosamente escondida na doutrina cabalística, embora às vezes tenha escapado imprevisivelmente em quase todas as traduções do Pentateuco, como em Gênesis 1:26 e 1:27: "E Deus passou a dizer que façamos o homem na nossa imagem, segundo a nossa semelhança", "E Deus passou a criar o homem à sua imagem, à imagem de Deus ele criou ele, macho e fêmea, ele os criou".

Outro exemplo é a palavra Sephiroth, que é usada para descrever as dez emanções do Divino. Aqui temos um substantivo feminino, Sephirah, sendo unido a um plural feminino "oth". Isso novamente aponta para a importância do feminino na Cabala. As Sephiroth são geralmente consideradas femininas porque estruturam e dão forma às emanções da divindade. Assim, qualquer um que estudar seriamente a Cabala por qualquer período de tempo, verá que é um sistema muito equilibrado para o crescimento espiritual.

A Cabala é geralmente classificada sob quatro tipos que se sobrepõem umas às outras em alguns casos. Eles são:

1. **A QABALA DOGÁTICA** - o estudo de antigos livros cabalísticos, como a Torá, também chamada de Pentateuco, o Zohar, o Bahir e o Sepher Yetzirah.

2. **A QABALAH PRÁTICA** - lida com a construção de Talismãs e a Magia Cerimonial.

3. **A QABALAH LITERAL** - lida com a Gematria; as relações entre números e as letras do alfabeto hebraico, que produzem muitos significados ocultos de palavras e nomes em hebraico.

4. **A QABALAH NÃO-ESCRITA** - refere-se ao conhecimento correto do símbolo sagrado conhecido como a Árvore da Vida (Etz-ha-Chayim).

Não iremos, neste momento, descrever a longa história e a evolução da Cabala como esposadas e elucidadas por vários professores e fontes ao longo dos tempos. Fazê-lo seria colocar um fardo indevido. Entretanto, para estudantes ambiciosos que gostam de assumir responsabilidades, nós recomendamos um livro de Gershom Scholem chamado simplesmente "Cabalá" publicado pela Dorset Press (Nova York). Este livro fornece um relato excelente e detalhado das várias escolas do pensamento cabalístico.

As Sephiroth

Os cabalistas hebreus referiram-se às mais altas e mais abstratas idéias para dez emanções da divindade de Sephiroth (Sef-eer-oth), singularmente elas são chamadas Sephirah. Quando arranjado de certo modo, os dez Sephiroth e os vinte e dois caminhos que os conectam formam a Árvore da Vida. Juntos, as Dez Sephiroth e os Vinte e Dois Caminhos compõem o que é chamado de Trinta e dois Caminhos da Sabedoria.

A Árvore da Vida é o símbolo mais importante da Cabala. Basta uma olhada em seu diagrama para revelá-lo como um sistema perfeito de matemática, simetria e beleza. É representado como dez círculos ou órbitas conhecidas como as Sephiroth, que se diz significar "Números", "Esferas" e "Emanções". Alguns viram as Sephiroth como poderes ou vasos divinos. Outros os consideram como ferramentas ou instrumentos divinos do Eterno (embora não separados do Eterno como as ferramentas humanas são). Todos concordam, no entanto, que as Sephiroth expressam atribuições ou essências divinas que são organizadas em um padrão arquetípico que é o modelo para tudo que entrou no universo manifesto. As relações implicadas na Árvore da Vida subestimam toda a existência, e assim os atributos das Sephiroth podem ser encontrados em qualquer ramo do conhecimento. Embora sua definição básica os confirme como características do Divino, eles podem ser descritos em termos da experiência humana, porque homens e mulheres são formados como declarado anteriormente, à imagem do Divino.

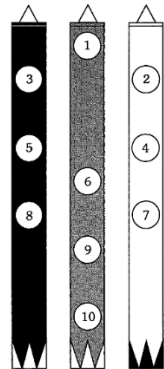
Um aspecto essencial das Sephiroth é que elas são colocadas sobre a Árvore da Vida em perfeita justaposição, de modo que cada Sephirah contrabalança uma no lado oposto da Árvore. As dez Sephiroth

emanam dos Três Véus Negativos da Existência (vários estágios abstratos do "nada") em sucessão, como se "um litígio fosse aceso de outro sem que o Emanador fosse diminuído de qualquer forma" e em uma ordem específica. Eles não são vistos como separados da Fonte. Os cabalistas concordam que existem dez porque dez é um número perfeito, um que inclui todos os dígitos sem repetição e contém a essência total de todos os números. O número dez é, portanto, um número abrangente. Fora de dez não existe outro número, porque o que está além de dez retorna para as unidades.

Os pilares

A configuração mais importante que ocorre na Árvore é a dos três pilares formados pela sucessão natural das Sephiroth. O pilar da esquerda, também chamado de Pilar da Severidade, consiste nas esferas de Binah, Geburah e Hod. O pilar da direita, conhecido como Pilar da Misericórdia, é composto pelas esferas de Chokmah, Chesed e Netzach. As esferas centrais de Kether, Tiphareth, Yesod e Malkuth formam o Pilar do Meio ou o Pilar da Suavidade (ou do Equilíbrio).

O pilar direito ou branco é descrito como masculino, positivo e ativo. Também é conhecido como o Pilar da Força. O pilar esquerdo ou preto é feminino, negativo e passivo, este pilar é chamado de pilar da forma. Os pilares preto e branco representam as duas grandes Forças em disputa na natureza, e suas descrições não pretendem indicar que uma é boa e a outra é má, mas sim que existe energia magnética entre essas duas forças opostas universais. Todo o cosmos depende do equilíbrio perfeito dessas energias. O pilar do meio é o pilar das forças equilibradas; o equilíbrio das outras duas colunas.



Polaridade Sexual na Árvore

Existem numerosas escolas de pensamento cabalístico que atribuem atributos masculinos ou femininos a cada uma das Sephiroth. Muitas vezes essas diversas fontes discordam umas das outras. As divergências sobre a Cabala asseguram que o sistema seja mantido vivo, dinâmico e em expansão. (O minuto em que todos concordam com todos os preceitos de um sistema esotérico específico é o minuto em que o sistema morre). Nós também sentimos fortemente sobre a polaridade sexual de certas Sephiroth, apenas para mudar nossas mentes mais tarde, conforme nossa visão da Árvore da Vida expandido. Na maior parte, cada Sefirah é uma abstração que contém certos aspectos que são característicos de ambas as polaridades sexuais. Nenhuma Sefirah é simplesmente todo masculino ou todo feminino. Aqui, discutiremos as polaridades sexuais das esferas relacionadas aos três elementos primários do Fogo, da Água e do Ar. No que diz respeito às esferas da Árvore, o Fogo é masculino, a Água é feminina e o Ar é neutro ou andrógino.

As Sephiroth

Número	Nome	Transliteração	Tradução
1	Kether	KThR	A Coroa
2	Chokmah	ChKMH	Sabedoria
3	Binah	BINH	Compreensão
4	Chesed	ChSD	Misericórdia
5	Geburah	GBVRH	Severidade
6	Tiphareth	ThPhARTh	Beleza
7	Netzach	NTzCh	Vitória
8	Hod	HVD	Esplendor
9	Yesod	YSVD	Fundação
10	Malkuth	MLKVTh	O Reino

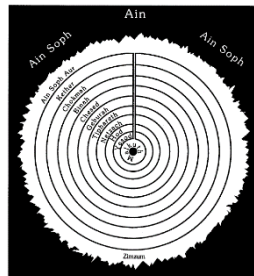
AIN, AIN SOPH, AIN SOPH AUR

Além do Sephiroth na Árvore da Vida, muitos outros conceitos e nomes ocorrem em escritos cabalísticos. Estes incluem o que são conhecidos como os *Três Véus da Existência Negativa*. Eles são:

AIN: que significa "Negatividade", "Nada" ou "Não", Ain é o Véu mais externo.

AIN SOPH: ou "Ilimitado". Ain Soph é o véu do meio. Ain Soph é o vaso que contém o Ain.

AIN SOPH AUR: ou "a Luz Ilimitada". O Véu Íntimo que a Sephirah de Kether foi formada. Ain Soph Aur é a luz restrita que é o resultado da junção de Ain e Ain Soph.



A ideia dos *Três Véus Negativos* é um conceito que desafia tentativas humanas para descrever os *Véus* de algo. Eles são planos de existência que estão fora de todos os reinos da experiência humana. A humanidade pensa naturalmente em termos de "algo" ao invés de "nada". Nós simplesmente não podemos entender esses Véus, pois não há qualquer coisa que possamos compará-los. O aluno é lembrado de outro

polaridade da Cabala - assim como a Luz não pode existir com a Escuridão, "alguma coisa" não pode existir sem "nada". Ain é verdadeiramente a única constante no universo, sempre foi e sempre será. "Algo" sempre precisa de um ponto do começo, até mesmo a mais alta esfera de Kether. O Limite do Nada, por outro lado, sempre existiu. Toda a criação surge e retorna a ela. Isto é o silêncio calmo - a Luz Ilimitada do Ser-Infinito.

Esses Véus não-manifestados de negatividade contêm dentro de si as sementes da existência positiva e do manifestar universo como o conhecemos. Essa negatividade pode ser simbolizada pelas letras gregas Alpha e Omega, o começo e o fim. Que sendo dito no início, vamos tentar o impossível, descreva os termos do Véus com os quais o leitor pode se relacionar.

A principal característica do Véus de Ain é dar ou outorgar sua própria essência. Assim, o Véus de Ain é dito ser um aspecto masculino/positivo de Deus que procura estimular ou transmitir a própria luz essencial.

O atributo de Ain Soph, o aspecto feminino/negativo de Deus é tomar da Luz. Ain Soph é dito ser o recipiente perfeito que procura receber e contém a Luz para concedê-la. Ain Soph suprimiu seu desejo de receba a Luz para transmitir a Luz. Assim, o Ain Soph formou um círculo vazio que foi cercado por um círculo de luz. Um Raio de Luz penetrou o círculo vazio para o seu centro, resultando em uma sucessão de círculos concêntricos que marcou as divisões da criação. O principal ponto de luz formado no centro de Ain Soph é Ain Soph Aur, a Luz Ilimitada a partir da qual o universo foi criado.

Na Cabala Lurianica, (nomeado após o Rabbi Isaac Luria) a criação de Kether é dito ter vindo de um processo de *zimzum* ou "contração" do Ain Soph do ambiente de Luz - não diferente de um pulmão vazios inalando para recolher e conter (portanto, limitado) o ar circundante.

KETHER

Título: Kether, a Coroa. (Em hebraico: Kaph, Tav, Resh.)

Imagem Mágica: Um velho rei barbado, visto de perfil.

Localização na Árvore: No topo do Pilar do Equilíbrio, no Triângulo Supremo.

Planeta: Netuno ou Plutão

Texto Yetzirático: O Primeiro Caminho chama-se Inteligência Admirável, ou Oculta, pois é a luz que concede o poder da compreensão do Primeiro Princípio, que não tem começo. É a Glória Primordial, pois nenhum ser criado pode alcançar-lhe a essência.

Títulos Conferidos a Kether: A Existência das Existências. O Segredo dos Segredos. O Antigo dos Antigos. Ancião dos Dias. O Ponto Primordial. O Ponto no Círculo. O Altíssimo. O Rosto Imenso. A

Cabeça Que não Existe. Macroprosopos. Amém. Luz Occulta.

Nome Divino: Eheieh.

Arcanjo: Metatron.

Qlippoth: Thaumiel

Coro Angélico: As criaturas vivas a sagradas. Chaioth ha Qadesh.

Chakra Cósmico: Rashith ha Gilgalim. Primum Mobile. Primeiros Remoinhos.

Chakra: Sahashara

Experiência Espiritual: A União com Deus.

Virtude: A Realização da Grande Obra.

Correspondência no Microcosmo: O Crânio. O Sah. Yechidah. A Centelha Divina. A Lótus de Mil Pétalas.

Simbolos: O ponto. A coroa. A suástica.

Arcanos do Tarot Os quatro ases: Ás de Bastões: raiz dos Poderes do Fogo; Ás de Taças: raiz dos Poderes da Água; Ás de Espadas: raiz dos Poderes do Ar; Ás de Moedas: raiz dos Poderes da Terra.

Cor em Atziluth: Esplendor.

Cor em Briah: Esplendor branco, puro.

Cor em Yetzirah: Esplendor branco, puro.

Cor em Assiah: Branco, salpicado de ouro.

Nota Musical: O Som das esferas

No Reino Animal: A Água

No Reino Mineral: A platina (metal). brilhante e opala (gemas)

No Reino Vegetal: Âmbar (Botânica)

Corpos: Inteligência admirável (corpo atômico)

Parte do Corpo Físico: A cabeça

Número: 1

A primeira Sephirah na borda dos Três Véus Negativos é Kether, a Coroa. O número 1, que encerra em si os nove dígitos restantes da escala decimal, foi descrito por Pitágoras como a Mônada indivisível. Não pode ser dividido, mas pode ser definido. Pelo processo de reflexão ($1 + 1 = 2$; $1 + 2 = 3$; etc.), a Mônada define e gera todos os outros números. Kether é o ponto; é o momento em que o universo como o conhecemos foi concebido. Kether é a centelha inicial ou o primeiro sopro do divino. Esta esfera é colocada no topo do Pilar do Meio da Árvore da Vida, no ápice do Equilíbrio.

O Sepher Yetzirah, ou Livro da Formação, diz de Kether: "O Primeiro Caminho é chamado de Inteligência Admirável ou Oculta (a Coroa Mais Alta), pois é a Luz que dá o poder de compreensão daquele primeiro princípio que não tem começo; e é a Glória Primeva, pois nenhum ser criado pode atingir sua essência". As palavras "Inteligência Oculta" implicam uma sugestão da natureza não manifestada de Kether. As sementes mais puras da vida (a Centelha divina) são encontradas apenas no nível da Primeira Emanação, onde sempre foram removidas do conceito de ter um "ponto de partida": A Essência da Vida Divina, à medida que desce a Árvore da Vida está meramente passando por um processo de transformação, de uma forma de energia para outra (como explicado nos ensinamentos da Alquimia). O Sepher Yetzirah também indica que nenhum ser criado pode esperar atingir a pura Luz e Essência espiritual de Kether; isso seria semelhante a um ser humano adulto que retorna ao útero para se tornar um óvulo fertilizado. Não estar usando um organismo físico como seu veículo de consciência pode alcançar a essência de Kether. No entanto, se a consciência foi purificada ao ponto onde transcende o pensamento, recebe da "Glória Primeva" o poder de compreensão do Primeiro Princípio.

Kether é a esfera que contém tudo o que foi e será, é o lugar da primeira emanção e do retorno final. A Coroa é a esfera do puro ser espiritual; o ponto da Unidade absoluta sem divisão, paz e unicidade. Kether é a morada do Divino Esplendor Branco, a divindade andrógina, mas que contém os mais puros potenciais de macho e fêmea. É a Fonte de Tudo e a Mais Alta Essência Divina, da qual podemos conceber; o Primum Mobile ou Primeiros Redemoinhos da Manifestação - uma frase que descreve apropriadamente a atividade da energia cósmica no momento em que o universo foi criado. Tudo vem de Kether e todos finalmente retornarão a Kether.



PLUTÃO

Representa: Fusão, Destruição ou Reforma do Impulso

Palavra-chave: TRANSFORMAÇÃO

O planeta Plutão é o nome do deus do submundo. Ele governa todas as coisas que são secretas ou ocultas, como a mente subconsciente. Plutão também rege réplica, concepção, geração, regeneração, degeneração, nascimento e morte, começos e finais, bactérias, vírus, crescimento lento, turbulência, rejuvenescimento, transfiguração, reorganização, fobias, obsessões, subversão, poder atômico, crime, exposição, isolamento, perspectiva, consciência das massas, atividades encobertas e exclusividade. Muitos consideram que seja a oitava mais alta de Marte. A ação de Plutão é lenta, pesada e inescapável.

CHOKMAH

Título: Chokmah, Sabedoria. (Em hebraico: Cheth, Kaph, Mem, Heh)

Imagem Mágica: Uma figura masculina, barbada.

Localização na Árvore: No topo do Pilar da Misericórdia, no Triângulo Supremo.

Planeta: Netuno

Texto Yetzirático: O Segundo Caminho chama-se Inteligência Iluminadora. É a Coroa da Criação, o Esplendor da Unidade, que a iguala. É exaltada sobre todas as cabeças e os cabalistas a chamam de Segunda Glória.

Títulos Conferidos a Hochma: Poder de Yetzerah. Ab. Abba. O Pai Supremo. Tetragrammaton. Yod do Tetragrammaton.

Nome Divino: Yah.

Arcanjo: Ratziel.

Qlippoth: Ghagiel

Coro Angélico : Auphanim, rodas.

Chakra Cósmico: Mazloth, o Zodíaco.

Chakra: Ajna

Experiência Espiritual: A Visão de Deus face a face.

Virtude: Devoção.

Correspondência no Microcosmo: O lado esquerdo da face.

Símbolos: O lingam. O falo. O Yod do Tetragrammaton. O Manto Interno da Glória. O pedestal. A torre. O cetro ereto do poder. A linha reta.

Arcanos do Tarot: Os quatro dois: Dois de Bastões: domínio; Dois de Taças: amor; Dois de Espadas: paz restaurada; Dois de Moedas: mudança harmoniosa e os quatro Reis: Rei de Bastões: o sábio; Rei de Taças: o Messias; Rei de Espadas: O astuto e Rei de Moedas: O Trabalhador.

Cor em Atziluth: Azul-suave puro.

Cor em Briah: Cinza.

Cor em Yetzirah: Cinza-pérola iridescente.

Cor em Assiah: Branco salpicado de vermelho, azul a amarelo.

Nota Musical: Todos os sons considerados mantras devocionais

No Reino Animal: Baleia

No Reino Mineral: Água Marinha (Gema)

No Reino Vegetal: Almíscar

Corpos: Inteligência iluminadora

Parte do Corpo Físico: Não consta

Número: 2

Chokmah é a segunda Sephirah e seu nome significa Sabedoria. Chokmah é quase uma extensão de Kether - o transbordamento do Divino em um segundo, que é um reflexo do Primeiro. Da Unidade Absoluta do Uno surge agora o Dois, a primeira expressão ativa da polaridade e o equilíbrio dos opostos que formam a matriz do universo manifesto.

De acordo com o Sepher Yetzirah: "O segundo caminho é o da Inteligência Iluminante; é a Coroa da Criação, o Esplendor da Unidade e é exaltado acima de todas as cabeças, é nomeado pelos cabalistas como Segunda Glória". Chokmah é claramente confirmado aqui como a essência da iluminação; não é o mesmo que a brilhante faísca de Kether que existe em um plano superior, mas como sabedoria e conhecimento que se desenvolveu como resultado do reflexo de Kether em uma segunda esfera; um espelho do Primeiro, permitindo que o Espírito Divino emane de si mesmo e veja a si mesmo. A "Coroa da Criação" indica que Chokmah foi "criado" da Coroa (Kether). Novamente nos é apresentada a idéia de que o Espírito Primordial não é diminuído de forma alguma pela sucessão das Sephiroth; "o Esplendor da UNIDADE, igualando-o". Isso, "é exaltado acima de todas as cabeças", alude à alta posição de Chokmah na Árvore junto com as outras Supernais acima do Abismo.

Como a primeira Sephirah a desenvolve a polaridade, Chokmah é colocada no topo do Pilar da Misericórdia ou no pilar da direita. Se Kether pode ser descrito como um ponto, então Chokmah poderia ser retratado como uma linha reta, uma extensão do ponto no espaço. A energia de Chokmah é dinâmica e efusiva, pois é o grande Estimulador do universo. Dentro de Chokmah está a primeira expressão masculina (fogo), em oposição à expressão andrógena de Kether. Enquanto Kether é o ponto central calmo do universo, Chokmah é ação e movimento completo - o elemento vital energizante da existência. É o

arquetípico Positivo e o Grande Pai Supremo, Abba. No entanto, Chokmah não é simplesmente uma energia sexual masculina, mas sim a essência da força masculina ou dinâmica.



NETUNO

Representa: Impulso espiritual ou Escapista

Palavra-chave: INTUIÇÃO

O planeta Netuno é nomeado para o deus romano do mar. Ele rege líquidos, todas as atividades marinhas, glamour, palco, filmes e televisão, o fantástico, sonhos, poderes psíquicos, intuição, ilusão, mística, espiritualidade, ideais, coisas que tomamos como garantidas, neblina, mistério, intangíveis, imaterialidade, fragrâncias, transes, drogas, vícios, hipnose e sonambulismo. Netuno é dito ser a oitava superior de Vênus. Sua ação é sutil e imperceptível, mas às vezes insidiosa.

BINAH

Título: Binah, Entendimento, (Em hebraico: Beth, Yod, Nun, Heh).

Imagem Mágica: Uma mulher madura. Uma matrona.

Localização na Árvore: No topo do Pilar da Severidade, no Triângulo Supremo.

Planeta: Urano quando se considera Daath, Saturno quando não se considera Daath

Texto Yetzirático: A Terceira Inteligência chama-se Inteligência Santificadora. Fundamento da Sabedoria Primordial; chama-se também Criadora da Fé, a suas raízes são o Amém. É a mãe da fé, a fonte de onde emana a fé.

Títulos Conferidos a Binah: Ama, a Mãe estéril obscura. Aima, a Mãe fértil brilhante. Khorsia, o Trono. Marah, o Grande Mar.

Nome Divino: YHVH Elohim.

Arcanjo: Tzaphkiei.

Qlippoth: Satariel

Coro Angélico: Aralim, Tronos.

Chakra Cósmico: Shabbathai, Saturno.

Chakra: Ajna.

Experiência Espiritual: A visão da dor.

Virtude: O silêncio.

Vício: A avareza.

Correspondência no Microcosmo: O lado direito do rosto.

Símbolos: A yoni. O Kteis. O Vesica Piscis. A taça ou o cálice. O Manto Externo do Ocultamento. Arcanos do Tarot: Os quatro três: Três de Bastões: força estabelecida; Três de Taças: abundância; Três de Espadas: dor; Três de Moedas: trabalhos em equipe; e as quatro Rainhas: Rainha de Bastões: A conselheira; Rainha de Taças: A encantadora; Rainha de Espadas: a megera e Rainha de Moedas: A governanta.

Cor em Atziluth: Carmesim.

Cor em Briah: Negro.

Cor em Yetzirah: Marrom-escuro.

Cor em Assiah: Cinza salpicado de rosa.

Nota Musical: Si

No Reino Animal: O cabrito montês

No Reino Mineral: Lápis lázuli, a turquesa e as gemas negras.

No Reino Vegetal: Mirra

Corpos: Inteligência santificadora

Parte do Corpo Físico: Ossos e dentes

Número: 3

Binah, a terceira Sephirah, cujo nome significa "Compreensão" é a contraparte feminina de Chokmah. Esta esfera está situada no cume do pilar esquerdo da Árvore da Vida. Binah é a Mãe Suprema Aima, a Grande Negativa ou a Força Feminina (água), por negativo, queremos dizer receptivo em uma forma puramente científica, como as partes positivas e negativas de um átomo, não como um juízo de valor. Positivo e Negativo são propriedades inseparáveis; Ninguém pode funcionar adequadamente sem o outro. A receptividade é um atributo feminino e, assim como no caso da Chokmah (masculinidade), estamos nos

referindo novamente às funções sexuais nos conceitos mais básicos e não manifestados. Chokmah, a Sefirah da dualidade, por necessidade flui para uma terceira esfera para que outra polaridade natural ocorra.

Binah, o número três, é uma esfera que constrói Forma (outra função feminina). Binah recebe o estouro da corrente dinâmica de energia de Chokmah e a organiza pela primeira vez sob o conceito de Forma. Força e Forma são propriedades masculinas e femininas que ocorrem repetidas vezes na Árvore da Vida, mas é aí que elas começam. Deve ser lembrado que, neste nível da Árvore, o conceito de Forma existe apenas como uma polaridade e como a mais pura essência da capacidade de construir a Forma, decorrente do excesso de energia negativa (receptiva) que derramou de Chokmah. Binah como Ama é a Mãe Disciplinadora, restringindo e estruturando a energia de fluxo livre de Chokmah para o que será, em última análise, suportado na Forma organizada. A primeira letra de Binah é Beth, que significa "casa". Beth também é o símbolo arquetípico de todos os contêineres. Juntos, Chokmah e Binah são as duas facetas polarizadoras da manifestação, o Pai Supremo e a Mãe Superna, cuja união resulta no nascimento do universo. Juntos, Chokmah e Binah são os "Elohim", os deuses criadores mencionados em Gênesis. Eles são os dois principais blocos de construção da Vida, o próton arquetípico e o elétron, que compõem toda a criação.

O Sepher Yetzirah afirma isso sobre Binah: "O Terceiro Caminho é a Inteligência Santificadora: é o fundamento da Sabedoria Primordial, que é chamada o Criador da Fé, e suas raízes são AMN; e é o pai da Fé, de que a fé emana ". Aqui o texto Yetzirático implica que Binah ainda está em um estado abençoado ou sagrado porque permanece acima do Abismo em uma condição não-manifestada. A santificação expressa a ideia daquilo que é sagrado e separado. É dado o título de "Sabedoria Primordial", porque é a fonte primária de organização neste estágio de emanação divina, onde uma polaridade distinta foi definida na Árvore da Vida. Binah é aqui referido como o "Criador da Fé". A fé repousa sobre a compreensão, cujo pai é Binah. A fé é também definida como crença e veneração, mas à luz da consciência mística, a fé pode ser definida como o resultado consciente da experiência superconsciente. A personalidade média não tem consciência dessa fé, mas é afetada e modificada por ela, possivelmente com grande sentimento e intensidade emocional. A afirmação de que as raízes de Binah estão no AMN (Amen-significado "firme", "fiel" e "assim seja") refere-se a Kether. Isto indica claramente que, embora Binah emita Chokmah, a fonte da Fé ou Verdade final é da Coroa de Kether.

Embora Sabedoria seja a qualidade de Chokmah, Entendimento é atribuído a Binah. Sabedoria alude ao conhecimento completo e infinito, enquanto a compreensão transmite a noção de uma capacidade de compreender as idéias que são intrínsecas à Sabedoria.



SATURNO

Representa: segurança, necessidade de segurança

Palavra-chave: O PROFESSOR

Saturno, em homenagem ao deus romano da agricultura, foi chamado o Maléfico Maior em épocas anteriores. Este planeta é conhecido como o capataz do horóscopo. Ele governa organização, disciplina, responsabilidade, estrutura, objetivos, oportunidades de carreira, limitações, conservadorismo, foco cristalizado, restrições, atrasos, teorias, ortodoxia, tradição, profundidade, tempo, paciência, verdade, sabedoria, envelhecimento e solidificação. A ação de Saturno é lenta e duradoura.

O Abismo

Entre Binah e o resto das Sefirot há um grande buraco conhecido como o Abismo. Isso marca uma separação distinta entre as partes superior e inferior da Árvore, uma diferença nos níveis de ser. Os três Supremos de Kether, Chokmah e Binah simbolizam estados superiores de consciência que transcendem a consciência humana. As Sefirot inferiores operam dentro do reino das idéias e, portanto, são as únicas que podemos compreender com nossa consciência normal. Para entender a essência intangível das Supernas, é preciso atravessar o Abismo, o que significa deixar a personalidade terrena e o corpo físico para trás, a fim de alcançar o Eu Divino. Dentro do buraco do Abismo está o que é conhecido como a "Sefirah Invisível" de Daath, que não é uma Sefirah verdadeira, mas que pode ser comparada a uma passagem através do Abismo.

CHESED

Título: Chesed, Misericórdia. (Em hebraico: Cheth, Sameck, Daleth.).

Imagem: Um poderoso rei coroado, sentado em seu trono.

Localização na Árvore: No centro do Pilar da Misericórdia.

Planeta: Júpiter

Texto Yetzirático: O Quarto Caminho chama-se Inteligência Coesiva ou Receptiva, porque contém todos os Poderes Sagrados, dele emanando as virtudes espirituais com as suas essências mais requintadas. Tais poderes emanam uns dos outros por virtude da Emissão Primordial, a Coroa Mais Elevada, Kether.

Títulos Conferidos a Chesed: Gedulah. Amor. Majestade.

Nome Divino: AL.

Arcanjo: Tzadkiel.

Qlippoth: Gasheklah.

Coro Angélico: Chasmalin.

Chakra Cósmico: Tzedek, Júpiter.

Chakra: Vishuda.

Experiência Espiritual: Visão do amor.

Virtude: Obediência.

Vícios: Fanatismo. Hipocrisia. Gula. Tirania.

Correspondência no Microcosmo: O braço esquerdo.

Simbolos: A figura sólida. O tetraedro. A pirâmide. A cruz de braços iguais. A orbe. O bastão. O cetro. O cajado.

Arcanos do Tarot: Todos os quatro: Quatro de Bastões: obra perfeita; Quatro de Taças: prazer; Quatro de Espadas: repouso após a luta; Quatro de Moedas: poder terrestre.

Cor em Atziluth: Violeta-intenso.

Cor em Briah: Azul.

Cor em Yetzirah: Púrpura-intenso.

Cor em Assiah: Azul-intenso, salpicado de amarelo.

Nota Musical: Lá

No Reino Animal: O centauro e o cavalo

No Reino Mineral: Ametista e a safira azul

No Reino Vegetal: Carvalho e o anis estrelado

Corpos: Inteligência receptiva

Parte do Corpo Físico: Braço esquerdo

Número: 4

Chesed é a quarta Sephirah; seu nome significa "misericórdia". Esta é a primeira esfera abaixo do Abismo, a segunda Sephirah no pilar da direita. É, portanto, a primeira esfera do nosso universo físico. Em Chesed pode encontrar-se o apoio estrutural de tudo o que se manifesta. Chesed recebe a corrente de energia divina que foi modificada e disciplinada por Binah e lhe dá outro influxo de energia. Isso inicia o processo de materializar as energias abstratas das Supernas (Kether, Chokmah e Binah). Chesed é a matriz sobre a qual as idéias arquetípicas serão posteriormente construídas em forma tangível. A quarta Sephirah é também a primeira esfera até agora que pode ser compreendida pela mente humana, porque é a solidificação das idéias abstratas formuladas pelos Três Supremos.

Os padrões da Árvore da Vida se repetem depois que as três esferas iniciais são formadas; portanto, Chesed é o mesmo tipo de energia que Chokmah, mas em um nível mais baixo e mais manifesto. Enquanto Chokmah pode ser comparado a um Pai Todo-Poderoso, Todo-Poderoso, Chesed é o Pai benevolente, amoroso e protetor, que é abnegado e perdoador. No entanto, as funções de Chesed são essencialmente femininas, a aptidão para a construção de formas e materialização. Isso ocorre porque, pela primeira vez na Árvore, a idéia de manifestação abaixo do Abismo está começando a coagular, e os conceitos de masculino e feminino (positivo e negativo) estão começando a se misturar à medida que o processo de evolução da Árvore continua. Mas deve ser lembrado que Chesed é uma potência da Água, e que é a filha de Chokmah e Binah. Como tal, Chesed compartilha algumas semelhanças com Tiphareth, a descendência de Chesed e Geburah.

O Sepher Yetzirah diz: "O Quarto Caminho é chamado de Inteligência Coesiva ou Receptacular; e é assim chamado porque contém todos os poderes sagrados, e dele emanam todas as virtudes espirituais com as essências mais exaltadas: elas emanam uma da outro pelo poder da Emissão Primordial, a Coroa Mais Elevada, Kether". O termo coesiva refere-se à capacidade de Chesed de reunir todas as energias não-manifestadas (os poderes sagrados) que recebeu das Supernas através da expansão do Abismo. Novamente,

esses poderes ou emanções não são de modo algum diminuídos à medida que eles descem a Árvore e continuam no caminho da materialização.



JÚPITER

Representa: desejo compassivo e protetor

Palavra-chave: EXPANSÃO

Jupiter, nome do deus romano da Criação, foi chamado de Benefício Maior pelos antigos. Júpiter é o legislador, o juiz e o benfeitor da humanidade. Este Planeta rege o tempo de lazer, riqueza, crescimento, prosperidade, oportunidade, assimilação, indulgência, otimismo, grandes negócios, moralidade, a mente abstrata superior, educação superior, ambições, filosofia e sorte. A ação de Júpiter é ordenada e eficiente e estimula o crescimento e o aumento.

GEBURAH

Título: Geburah, Força, Severidade. (Em hebraico: Gimmel, Beth, Vav, Resh, Heh)

Imagem Mágica: Um poderoso guerreiro em seu carro.

Localização na Árvore: No centro do Pilar da Severidade.

Planeta: Marte

Texto Yetzirático: O Quinto Caminho chama-se Inteligência Radical, porque se assemelha à Unidade, unindo-se a Binah. Entendimento, que emana das profundidades primordiais de Chokmah, Sabedoria.

Títulos Conferidos a Geburah: Din (justiça); Pachad (medo).

Nome Divino: Elohim Gebor.

Arcanjo: Khamael.

Qlippoth: Golachab

Coro Angélico: Seraphim, Serpentes de Fogo.

Chakra Cósmico: Madim, Marte.

Chakra: Vishuda

Experiência Espiritual: Visão do poder.

Virtude: Energia, coragem.

Vício: Crueldade, destruição.

Correspondência no Microcosmo: O braço direito.

Simbolos: O pentágono. A Rosa de Tudor de Cinco Pétalas. A espada. A lança. O açoite. A corrente.

Arcanos do Tarot: Os quatro cincos: Cinco de Bastões: luta; Cinco de Taças: perda no prazer; Cinco de

Espadas:derrota; Cinco de Moedas: conflito terrestre.

Cor em Atziluth: Laranja.

Cor em Briah: Vermelho-escarlate.

Cor em Yetzirah: Escarlate-brilhante.

Cor em Assiah: Vermelho, salpicado de negro.

Nota Musical: Dó da Clave de Sol.

No Reino Animal: O Carneiro.

No Reino Mineral: Cobre (Metal) Coral vermelho (Gema).

No Reino Vegetal: Tabaco, Cravo, Canela e as Pimentas.

Corpos: Inteligência Radical.

Parte do Corpo Físico: Ombro Direito.

Número: 5.

A quinta Sephirah, posicionada abaixo de Binah no pilar da mão esquerda, é chamada de Geburah, que se traduz como "Força" ou "Severidade". Outros títulos dados a essa esfera são "Justiça" e "Medo" (Pachad). Geburah é sem dúvida a Sephirah menos entendida e mais temida na Árvore. No entanto, a ordem natural do universo depende do conceito de opostos em equilíbrio, assim, as qualidades de benevolência, misericórdia e construção de forma de Chesed são agora equilibradas pelas ações duras e destrutivas da quinta esfera.

O dever de Geburah é decompor a Forma emitida por Chesed e aplicar a disciplina à maneira de um Fogo purificador. Qualquer energia que abaixe a Árvore da Vida no mundo material deve ser testada e temperada pelos opostos da Misericórdia e da Severidade. Deve ser purificado no fogo de Geburah. Todas as impurezas devem ser queimadas, assim como a lâmina de uma espada forte deve ser testada pelo fogo do forno do ourives. Só assim a energia pode ser moldada como um veículo robusto para a manifestação.

Geburah é o braço forte de Deus, ordenando respeito e queimando tudo o que é inútil. A ação dura e destrutiva dessa esfera é absolutamente vital para uma evolução futura. A energia de Geburah não é uma força do mal a menos que sua essência transborde da justiça para a crueldade. Geburah é essencialmente um poder conciliador que restringe o amor mercantil de Chesed. Sem a poderosa força de Geburah, as misericórdias de Chesed se deteriorariam em frivolidade e fraqueza.

Assim como Chesed é a mesma energia que Chokmah em um nível inferior, Geburah é uma forma inferior de Binah (a esfera que restringe e disciplina). No entanto, Geburah exhibe fogo ou potência masculina em oposição à natureza aquosa de Binah. Por outro lado, algumas fontes insistem que Geburah é principalmente uma energia feminina. Apenas recentemente, em nossa cultura, a força e a determinação do lado feminino estão sendo notadas e apreciadas. Nada é mais agressivo e feroz do que uma mãe defendendo seu filho. O mesmo se aplica a Geburah, que lida agressivamente com qualquer coisa que corrompa a corrente Divina de energia de Kether. Novamente neste nível na Árvore, a mistura de traços masculinos e femininos em cada esfera está se tornando cada vez mais evidente. Geburah parece muito mais severo e restritivo que Binah, simplesmente porque está abaixo do Abismo, e seus efeitos são mais facilmente vistos por nós no universo manifesto.

De acordo com o Sepher Yeizirah: "O Quinto Caminho é chamado de Inteligência Radical, porque se assemelha à Unidade, unindo-se a Binah ou Inteligência que emana das profundezas Primordiais da Sabedoria ou Chokmah". A palavra radical aqui implica básico ou fundamental. Aqui o texto nos diz que Geburah, a Inteligência Radical, se assemelha a Unidade (um dos títulos de Kether). A ação dinâmica de Geburah transbordando para o mundo da forma tem uma relação próxima com a força transbordante de Kether, que é a fonte de toda manifestação. Além disso, Unidade também implica a união de uma nova e distinta polaridade nas esferas de Chesed e Geburah. Geburah "une-se a Binah" porque é a mesma energia feminina restritiva de Binah em um nível mais baixo e mais manifesto.



MARTE

Representa: Desejo agressivo, Iniciativa, Ação

Palavra-chave: ENERGIA

O Planeta Marte, em homenagem ao deus romano da guerra, foi referido pelos antigos como o Maléfico Menor. Governa desejos, energias sexuais, energias concentradas, ação dinâmica, natureza animal, força, poder, luta, tensão, adversidade, trabalho, realização, competição e morte. Marte também governa armas, guerras, acidentes, violência, cirurgia, ferramentas, ferro e aço. A ação deste Planeta é súbita, vigorosa e perturbadora. A energia de Marte pode ser usada de forma violenta e destrutiva ou com valor e força.

TIPHARET

Títulos: Beleza.

Imagem Mágica: Um rei majestoso. Uma criança. Um deus sacrificado.

Localização na Árvore: No Centro do Pilar do Meio.

Planeta: Sol.

Nome Divino: Tetragrammaton Aloah Va Daath (Divino que Tudo Sabe).

Arcanjo: Rafael.

Qlippoth: Thagirion.

Chakra Cósmico: Shemesh.

Chakra: Anahata.

Experiência Espiritual: Visão da Harmonia das Coisas. Os Mistérios da crucificação.

Virtude: Devoção à Grande Obra.

Vício: Orgulho.

Símbolos: O lamen. A Rosa-cruz. A cruz do Calvário. A pirâmide truncada. O cubo. Iacchus como o Sagrado Anjo Guardião. Jesus Cristo. Apolo. Harpócrates. Ra e On. Quetzalcoatl. Oxalá.

Arcanos do Tarot: Os quatro Seis: Seis de Bastões, Seis de Taças, Seis de Espadas e Seis de Moedas.

Nota Musical: Sol da clave de sol.

No Reino Animal: Leão, Aranha, Pelicano.

No Reino Mineral: Ouro (Metal) Rubi (Gema).

No Reino Vegetal: Olíbano, girassol, Acácia, Carvalho, Freixo.

Corpos: O Corpo mental superior, ou corpo causal.

Parte do Corpo Físico: Coração.

A sexta Sephirah é chamada Tiphareth ou "Beleza". Tiphareth está no centro da Árvore da Vida no Pilar do Meio (a coluna do Equilíbrio) e recebe os poderes de todas as outras Sephiroth. Esta esfera atinge a harmonia entre a Misericórdia de Chesed e a Severidade de Geburah; portanto, contém o equilíbrio perfeito das energias benevolentes e agressivas. Por causa de sua posição na Árvore, de acordo com Kether, Tiphareth reflete grande parte da pureza da Coroa, mas em um nível mais profundo e mais manifesto. Pela união da Misericórdia e da Justiça, a Beleza é obtida.

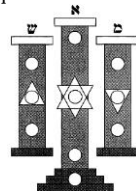
O Sepher Yetzirah diz: "O Sexto Caminho é chamado de Inteligencia Mediadora, porque nele são multiplicados os influxos das emanções, pois faz com que essa influência flua em todos os reservatórios das Bênçãos, com as quais esses mesmos seres são Unidos". Isso novamente se refere à posição de Tiphareth no pilar central, mediando entre os Pilares da Misericórdia e da Severidade. Como mediador, Tiphareth também é visto como um elo de ligação entre estados superiores e inferiores do ser (o Eu Superior e o Eu Inferior). Essa esfera é um "interruptor de duas vias", que recebe os influxos das emanções de cima e "faz com que essa influência flua para todos os reservatórios das bênçãos". A posição neutra de Tiphareth no pilar central, juntamente com sua natureza andrógina, permite que as influências se combinem, multipliquem e aumentem. É a manifestação externa das Sephiroth mais elevadas e sutis, bem como o princípio espiritual por trás das esferas mais baixas e mais manifestas.

Até este ponto, nós descrevemos cada Sephirah em termos abstratos de Força e Forma, arquétipos macrocósmicos que são um tanto distantes de nós. Mas em Tiphareth, isso muda, porque a sexta Sephirah está bem dentro do alcance da experiência humana. O resto das esferas de Tiphareth em baixo pode ser cada vez mais descrito pelos efeitos que elas têm na consciência humana, do que apenas pelas polaridades, já que as quatro Sephiroth mais baixas são simbólicas do Eu Inferior ou Personalidade (pelo menos no nível do Microcosmo em Malkuth de Assiah)

O centro da Árvore da Vida é o lugar do Reconciliador ou Redentor. As formas divinas dessa energia incluem Cristo, Buda e Osiris. Isso ocorre porque Tiphareth media entre a Divindade em Kether e o resto do universo material. A sexta esfera é um link ou ponto de transição. Ele reconcilia Aquilo que está acima do que está abaixo. O Tiphareth intercede entre estes diferentes níveis do Ser.

A sexta Sephirah é essencialmente uma esfera mística. A experiência espiritual que ocorre em Tiphareth é a Visão da Harmonia das Coisas. Isso se deve ao fato de que o Eu Superior de cada indivíduo está em Tiphareth; referindo-se novamente a Tiphareth como o espelho de Kether - o Eu Divino. O objetivo de toda experiência espiritual é a busca pela Luz, que é obtida pela devoção à Grande Obra. Tiphareth é a esfera da iluminação e da cura. É por isso que a chamada consciência de Cristo é colocada aqui.

O Hexagrama de Tiphareth: A formação do *Hexagrama Macrocósmico* é dos pilares de cada lado da Árvore da Vida. O triângulo da água é do lado de Chesed, enquanto o triângulo do fogo é do lado de Geburah. Em Tiphareth, esses dois triângulos são combinados e conciliada na figura do Hexagrama. Assim como a letra hebraica Aleph é a força de reconciliação entre Mem (Água) e Shin (Fogo), o pilar central da Árvore da Vida ergue-se, une e media entre os pilares do Fogo e da Nuvem (os pilares de Jachin e Boaz do templo do rei Salomão).



SOL

Representa: impulso de poder, ego, personalidade

Palavra-chave: EU INTERIOR (ou EU SUPERIOR)

Sol é o nome romano da divindade do Sol invencível. É a origem da palavra "Solar". Sol representa o princípio masculino primário e os homens em geral. É também a expressão fundamental do indivíduo, exibindo qualidades de sucesso e liderança. Sol rege a saúde, a vitalidade, a realização pessoal, a energia, os princípios essenciais, a autoridade, o comando, o posto, o cargo, o título, o avanço, a identidade e a capacidade de experiência. A ação do Sol é energizante e estimulante.

NETZACH

Título: Netzach, Vitória. (Em hebraico: Nun, Tzaddi, Cheth.)

Imagem Mágica: Uma bela mulher nua.

Localização na Árvore: Na base do Pilar da Misericórdia.

Planeta: Vênus.

Texto Yetzirático: O sétimo Caminho chama-se Inteligência Oculta porque é o esplendor refulgente das virtudes intelectuais percebidas pelos olhos do intelecto a pelas contemplações da fé.

Título Conferido a Netzach: Firmeza.

Nome Divino: Jehovah Tzabaoth, o Senhor dos Exércitos.

Arcanjo: Haniel.

Qlippoth: Oreb Zaraq.

Coro Angélico: Elohim, deuses.

Chakra Cósmico: Nogah, Vênus.

Chakra: Manipura.

Experiência Espiritual: A visão da beleza triunfante.

Virtude: Desprendimento.

Vício: Impudor. Luxúria.

Correspondência no Microcosmo: Os rins, os quadris, as pernas.

Símbolos: A lâmpada e o cinto. A rosa.

Arcanos do Tarot: Os quatro Setes: Sete de Bastões: valor; Sete de Taças: sucesso ilusório; Sete de Espadas: esforço instável; Sete de Moedas: sucesso incompleto.

Cor em Atziluth: Ambar.

Cor em Briah: Esmeralda.

Cor em Yetzirah: Verde-amarelado brilhante.

Cor em Assiah: Oliva salpicado de ouro.

Nota Musical: Dó.

No Reino Animal: Touro.

No Reino Mineral: Platina (Metal), brilhante, turmalina e esmeralda.

No Reino Vegetal: Benjoim, rosa e sândalo.

Corpos: Inteligência oculta.

Parte do Corpo Físico: Rins e quadris.

Número: 7.

O nome hebraico da sétima Sephirah é Netzach, que significa "vitória". É a esfera final no pilar da direita. Como já dissemos, as esferas inferiores da Árvore podem ser descritas em termos de consciência humana e experiência. Isto é especialmente verdade das quatro Sefirot que começam com Netzach. A esfera de Netzach é a morada dos instintos, emoções e desejos humanos. É o lado "sensível" da personalidade que pode ser comparado ao lado direito do cérebro humano. É aqui que a criatividade humana nasce. Mais uma vez, a ideia de polaridade entra em jogo, porque Netzach é considerada principalmente uma esfera de fogo (masculina) que tem uma Sephirah (Água) oposta para equilibrá-la. Mas neste nível na Árvore (no mundo de Assiah), estamos realmente discutindo lados negativos e positivos da mente humana.

Netzach é uma força dinâmica que nos inspira e nos motiva. Essa esfera é um reflexo da energia ígnea de Geburah, mas no nível da personalidade humana, mediada por Tiphareth, o fogo se torna desejo e emoção. Arte, música, dança e poesia são todas expressões da energia de Netzach. Nessa esfera encontramos todas as expressões de beleza e amor, mas também as emoções menos compreendidas de raiva e ódio, porque todas as emoções residem aqui. É por essa razão que as energias de Netzach devem ser equilibradas pelo seu oposto, Hod. A sétima esfera é a casa da "Mente Grupal", o repositório de imagens e símbolos em todos nós, que inspira o artista, o dançarino e o músico.

O Sepher Yetzirah diz: "O Sétimo Caminho é a Inteligência Oculta, porque é o Refulgente Esplendor de todas as virtudes intelectuais que são percebidas pelos olhos do intelecto e pela contemplação da fé". A Inteligência Oculta é algo escondido dentro de nós mesmos que devemos descobrir - nossa Natureza Divina que é mantida escondida de nós por obstáculos mundanos. O Refulgente ou Brilhante Esplendor das virtudes intelectuais é a Luz Branca Divina mediada pelo prisma de Tiphareth, refletida em matizes de muitos raios (aspectos da manifestação). A Luz Única foi reduzida a muitos com o propósito de manifestação na forma. A frase "olhos do intelecto" alude à Sabedoria de Chokmah no ápice do Pilar da Misericórdia enquanto a passagem "contemplações da fé" se refere ao ato de devoção, o ímpeto por trás de toda a realização espiritual.



VÊNUS

Representa: Impulso social, Valores

Palavra-chave: AFEIÇÃO

Vênus, o Planeta do Amor, em homenagem à deusa romana, era antigamente apelidado de Benefício Menor. Governa o prazer, o amor natural, a sensualidade, a sociabilidade, atração, interação, arte, música, poesia, drama, música, cultura, beleza, jóias, doces, sentimentos, cor, casamento e uniões. Sua ação é suave e harmoniosa.

HOD

Título: Hod, Glória. (Em hebraico: Heh, Vav, Daleth.)

Imagem Mágica: Um hermafrodita.

Localização na Árvore: Na base do Pilar da Severidade.

Planeta: Mercúrio.

Texto Yetzirático: O oitavo Caminho chama-se Inteligência Absoluta ou Perfeita, pois é o instrumento do Primordial, a não possui raízes, com as quais possa penetrar a implantar-se, salvo nos lugares ocultos de Gedulah, da qual emana sua essência característica.

Nome Divino: Elohim Tzebaoth, o Deus das Hostes.

Arcanjo: Miguel.

Qlippoth: Samael.

Coro Angélico: Beni Elohim, Filhos de Deus.

Chakra Cósmico: Kokab, Mercúrio.

Chakra: Manipura.

Experiência Espiritual: Visão do esplendor.

Virtude: Veracidade.

Vício: Falsidade. Desonestidade.

Correspondência no Microcosmo: Os quadris a as pernas.

Símbolos: Nomes a versículos. Avental.

Arcanos do Tarot: Os quatro oitos: Oito de Bastões: rapidez; Oito de Taças: sucesso abandonado; Oito de Espadas: força diminuída; Oito de Moedas: trabalho de artesão.

Cor em Atziluth: Violeta-púrpura.

Cor em Briah: Laranja.

Cor em Yetzirah: Vermelho-roxo.

Cor em Assiah: Preto-amarelado, salpicado de branco.

Nota Musical: Mi

No Reino Animal: O Veado

No Reino Mineral: Mercúrio (Metal) e o Topázio (gema)

No Reino Vegetal: O Estoraque, a Alfazema e o Zimbardo e os Cítricos.

Corpos: Corpo Mental Inferior

Parte do Corpo Físico: Lado direito da bacia

Número: 8

Hod é a oitava Sephirah, situada no fundo do Pilar da Severidade. Seu nome significa "Esplendor" ou "Glória". Assim como Netzach simboliza os instintos animais crus, Hod representa a parte intelectual da mente à qual o "cérebro esquerdo" pode ser atribuído. é a mente racional que organiza e categoriza. Todas as expressões de escrita, linguagem, comunicação, ciência e magia são atribuídas a Hod. Todas as palavras e nomes do poder têm suas origens nesta esfera. Também encontramos a ideia da "Mente Individual" aqui, em oposição à Mente de Grupo, que está em Netzach. É a Mente Individual de Hod que torna alguém consciente do relacionamento pessoal com o Divino.

Hod é uma forma inferior da energia encontrada em Chesed, mas mediada por Tiphareth. A energia de Hod é aquosa (feminina) e fluidica. Hod e Netzach não podem funcionar adequadamente um sem o outro. A oitava esfera é onde as emoções e os instintos de Netzach tomam forma e entram em ação. O intelecto precisa do equilíbrio de emoções para dirigi-lo; caso contrário, as palavras e a ciência de Hod se tornarão meros rótulos de razão, mortos e sem inspiração. Da mesma forma, as emoções precisam da disciplina do intelecto para estabilizar e aterrar, para impedir que a energia dinâmica seja desperdiçada. A relação entre Hod e Netzach é simbiótica. Em termos do indivíduo, as duas esferas devem estar em harmonia para manter uma personalidade saudável.

Segundo o Sepher Yetzirah: "O Oitavo Caminho é chamado de Inteligência Absoluta ou Perfeita, porque é o meio do primordial, que não tem raiz pela qual ele possa se decompor, nem descansar, exceto nos lugares ocultos de Gedulah, da qual emana sua própria essência própria". É a Inteligência Perfeita porque é a

média (mediana) do primordial. Isto implica uma posição a meio caminho entre dois extremos: Força e Forma. Hod é também a sede do Intelecto. Tomando emprestado os termos da astrologia, isso se correlaciona com a ideia de que o Intelecto está na casa de sua "dignidade" - um posicionamento vantajoso, ou "perfeito". A raiz de Hod, da qual não pode ser separada da esfera aquosa de Chesed, também chamada de Gedulah ou magnificência.



MERCÚRIO

Representa: Desejo intelectual e Expressivo

Palavra-chave: PODER DE RAZÃO

Mercúrio é o nome do Deus grego das mensagens e dos pés alados. Mercúrio governa a comunicação, a razão, o intelecto, a racionalização, a consciência, as percepções, a habilidade, as opiniões, a transmissão, as palavras, a fala, a escrita, as correspondências e os meios de expressão. Além disso, Mercúrio lida com familiares, crianças, irmãos, contatos sociais, atividades do dia a dia, viagens e transporte. A ação deste planeta é rápida, imprevisível e explosiva.

YESOD

Título: Yesod, Fundação. (Em hebraico: Yod, Sameck, Daleth).

Imagem Mágica: Um belo homem nu.

Localização na Árvore: Na base do Pilar do Meio.

Planeta: Lua.

Nome Divino: Shaddai-el-Chai, o Deus Todo-poderoso e Vivente.

Arcanjo: Gabriel.

Qlippoth: Gamaliel.

Chakra Cósmico: Levannah , Lua.

Chakra: Svadisthana.

Experiência Espiritual: Visão do Mecanismo do Universo.

Virtude: Independência.

Vício: Inatividade, ócio.

Símbolos: Perfumes, sandálias .Diana, Hécate, Adonis, divindades lunares em geral e também transformas.

Arcanos do Tarot: Os quatro nozes: Nove de Bastões, Nove de Taças, Nove de Espadas, Nove de Moedas

Cor em Atziluth: Índigo.

Cor em Briah: Violeta.

Cor em Yetzirah: Púrpura.

Cor em Assiah: Citrino salpicado de Azul.

Nota Musical: Mi

No Reino Animal: Lebre, Elefante, Tartaruga

No Reino Mineral: a Prata (Metal) e a Pérola (Pedra)

No Reino Vegetal: Jasmim, Lírio e Gingseng

Corpos: Corpo Astral ou campo das Emoções

Parte do Corpo Físico: Aparelho genital masculino e feminino

Número: 9

A nona Sephirah, Yesod, cujo nome significa "Fundação", é a terceira Esfera no Pilar do Meio. É o resultado da união entre Netzach e Hod. A experiência espiritual de Yesod é a visão da maquinaria do universo. O que isto implica é que Yesod é a esfera da Luz astral, também conhecida como o Akasha. Esta é a substância etérea subjacente a toda matéria densa. É a matriz astral sobre a qual o universo físico é construído. Yesod é o receptáculo das influências de todas as Sephiroth precedentes, que são então combinadas em um tipo de modelo feito da Luz astral. Este projeto é a "Fundação" ou Duplo Etérico sobre o qual o plano terrestre é construído. Todos os eventos, naturais ou feitos pelo homem, ocorrem nos éteres de Yesod antes que eles ocorram no mundo físico.

A nona Sephirah é o último empurrão que ativa a manifestação final da Forma. Da mesma maneira, todos os planetas nasceram da mente de Deus, e todas as invenções feitas pelo homem surgiram como idéias na parte Yesodica da mente do inventor. Yesod é a sede da intuição na humanidade. Além disso, a maioria das operações mágicas ocorre na esfera de Yesod, porque o mago procura efetuar mudanças

no mundo físico manipulando as correntes sutis do astral.

Como Kether e Tiphareth, Yesod é andrógino, mas a energia aqui também é sexual, porque em Yesod os sexos são pela primeira vez dada a forma que eles tomarão no plano terrestre. Neste nível na Árvore, Yesod é como uma mãe grávida prestes a dar à luz. Filho de todas as influências sefiróticas acima dela, o filho nascido é o próprio universo manifesto.

Segundo o Sepher Yetzirah: "O Nono Caminho é a Inteligência Pura, assim chamada porque purifica as Numerações, prova e corrige o desenho de sua representação, e dispõe sua unidade com a qual se combinam sem diminuição ou divisão". O texto afirma claramente que é dever de Yesod purificar e corrigir as emanções. Embora as emanções que fluem pela Árvore sejam intrinsecamente puras, elas podem precisar ser provadas ou corrigidas a fim de encaixá-las em um veículo de matéria densa. Yesod também dispõe (ordena) a unidade dessas emanções, de modo que apenas os mais dignos veículos manifestos são projetados para a recepção da energia divina, que é trazida para o universo físico sem se tornar diminuída de qualquer forma de sua pureza essencial.



LUNA (a lua)

Representa: Caseira, Necessidade Nutritora

Palavra chave: EMOÇÕES

Luna é um nome romano identificado com Diana, deusa da lua. A Lua incorpora o princípio feminino primário e as mulheres em geral. Abrange instintos, humores, sentimentos, hábitos, o subconsciente, marés, fases, reflexos, reflexões, alternâncias e receptividade. A Lua governa necessidades, desejos, interesses pessoais, magnetismo, líquidos, impressionabilidade, fertilidade e crescimento. A ação da Lua muda e flutua.

O Astro Luna:

A Lua rege a mente subconsciente, ciclos e padrões, vida vegetal e animal, as marés e todos os processos instintivos da natureza que são estéreis de personalidade. Todos estes estão ritmicamente conectados com os ciclos da lua, ou Levannah como é conhecido em hebraico. Luna é o planeta mais próximo da Terra e se move rapidamente através do zodiaco.

Na magia, os dias e as horas da Lua são usados para feminilidade, alternância, mudança, receptividade, sono, sonhos proféticos, visões, mensagens, navegação, amor, fertilidade, emissários, viagens e aquisição de mercadorias pela água. O ciclo Lunar leva aproximadamente 28 a 29 dias para ser concluído, começando com a Lua Nova (completamente Lua Negra), até a Lua Cheia (a Lua totalmente iluminada). Este ciclo é o resultado de uma relação que existe entre o Sol, a Lua e a Terra. Quando a Lua faz um circuito inteiro ao redor da Terra, ela reflete a luz solar em vários graus, dependendo do ângulo entre Sol e Lua visto da Terra. Este ciclo é dividido em quatro fases ou trimestres. Essas fases são as seguintes:



Lua Nova

O Primeiro Quarto começa quando Sol e Luna estão em conjunção ou no mesmo lugar (da vista da Terra). A princípio, a Lua não é visível, porque se eleva simultaneamente com o Sol. No entanto, no final desta fase, uma lasca de Luna pode ser percebida logo após o pôr do sol, quando a Lua segue o sol poente no Ocidente.



Lua Crescente

O Segundo Quarto começa no meio do caminho entre a Lua Nova e a Lua Cheia, quando Sol e Luna estão em um quadrado de 90 graus um do outro. Neste momento, a Lua Crescente é vista como uma meia-lua que se eleva ao meio-dia e se põe à meia-noite. É visto no Ocidente durante a primeira metade da noite.



Lua Cheia

O Terceiro Quarto começa com a Lua Cheia, quando Sol e Luna estão em frente um do outro e a luz do Sol pode iluminar toda a esfera da Lua. Durante esta fase, a Lua é vista subindo no Oriente ao anoitecer, depois aumentando um pouco mais tarde a cada noite.



Lua Minguante

O Último Quarto começa aproximadamente a meio caminho entre a Lua Cheia e a Lua Nova, quando Sol e Luna estão novamente a um ângulo de 90 graus um do outro. Esta Lua Decrescente (Minguante) sobe à meia-noite e pode ser vista no Oriente durante a segunda metade da noite.

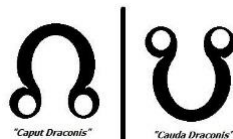
O significado do símbolo lunar na Árvore da Vida é assim: em seu aumento, ele abrange o lado da Misericórdia; em sua diminuição, o lado da Severidade, e no máximo, reflete o Sol de Tiphareth.

Nodos da Lua

Os Antigos também atribuíram certos valores Planetários aos Nodos Norte e Sul da Lua, isto é, os pontos em longitude celestial onde a Lua cruza a eclíptica ou o caminho do Sol. O Nodo Norte de Luna é listado por sua posição nas efemérides e o Nodo Sul é sempre o seu exato oposto, possuindo o mesmo número de graus e minutos, mas do Sinal Inverso. Os Nodos da Lua são chamados:

CAPUT DRACONIS (A Cabeça do Dragão) Nodo Norte

CAUDA DRACONIS (A Cauda do Dragão) Nodo Sul



O Nodo Norte é um ponto de ganho, aumento e mais autoconfiança. O Nodo Sul é um ponto de liberação, diminuição e liberação.

MALKUTH

Título: Malkuth, o Reino (Em hebraico: Mem, Lamed, Kaph, Vav, Tav).

Imagem Mágica: Uma jovem coroada sentada no trono.

Localização na Árvore: Na base da Árvore da Vida.

Planeta: Terra.

Nome Divino: Adonai.

Arcanjo: Sandalphon.

Qlippoth: Lilith.

Chakra Cósmico: Olam Yesodoth, Terra.

Chakra: Muladhara.

Experiência Espiritual: A visão do Anjo da Guarda.

Virtude: Segurança e paciência.

Vício: Avareza. Inércia.

Símbolos: O altar do cubo duplo. A cruz de braços iguais. O círculo mágico. O triângulo da arte. Arcanos do Tarot: Os quatro Dez: Dez de Bastões, Dez de Taças, Dez de Espadas, Dez de Moedas e as quatro * Princesas: Princesa de Bastões, Princesa de Taças, Princesa de Espadas e Princesa de Moedas.

Cor em Atziluth: Amarelo.

Cor em Briah: Marrom (ou às vezes representado pelas 4 cores: Amarelo, Oliva, Vermelho e Preto).

Cor em Yetzirah: Verde Oliva.

Cor em Assiah: Preto.

Nota Musical: Fá

No Reino Animal: (animal imaginário dos 4 elementos) a Esfinge

No Reino Mineral: Cristal de Rocha

No Reino Vegetal: Papoula, Patchouli e Hortelã

Corpos: Corpo físico

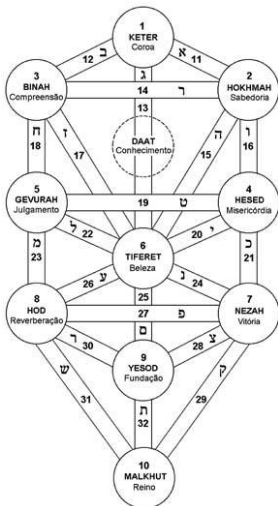
Parte do Corpo Físico: Pés e períneo

Número: 10

Malkuth significa "o reino". É a décima e última esfera da Árvore da Vida, localizada na parte inferior do pilar central. Essa é a esfera suprema da Forma e da manifestação final, o universo material como o conhecemos. Malkuth é essencialmente a esfera da humanidade e da sensação. A representação física de Malkuth é o planeta Terra, nosso próprio terrafirma. É a sede da matéria. No entanto, o Muthuth é mais do que simplesmente o chão sob os nossos pés, é também a Sephirah na qual todos os quatro Elementos estão baseados. Portanto, quando discutimos sobre Malkuth (em Assiah), estamos realmente falando sobre as manifestações físicas do Fogo, Água, Ar e Terra. Existem três estados da matéria que correspondem aos

elementos: terra sólida, água líquida e gás-ar, o fogo é atribuído ao princípio da eletricidade. A soma de todos os fenômenos físicos é classificada sob os quatro Elementos, a fim de compreender seu caráter. Todos esses elementos são usados para descrever a natureza material de Malkuth.

Malkuth é o receptáculo final das correntes combinadas de energia em toda a Árvore da Vida. Enquanto as outras Sephiroth são basicamente cinéticas e móveis, Malkuth é a única esfera que alcançou estabilidade e inércia (um período de descanso). É também a única esfera que não faz parte de uma tríade. A décima e última esfera recebe o quadro etérico de manifestação (as influências de Yesod) e completa o processo de construção, ancorando a energia na matéria. Malkuth é o recipiente para as emanções das outras nove Sephiroth.



Como a Esfera da Forma absoluta e passiva, a Malkuth fértil é também conhecida como a Mãe Inferior (em oposição à Grande Mãe, Binah), a Noiva e a Rainha. Outro título é o Portão, que implica que nós, como seres físicos, vivemos nossas vidas no reino de Malkuth, apenas para passar pelo Portal ao deixarmos nossos corpos para trás. A décima Sephirah é vista como a conclusão da Árvore da Vida em um sentido, e o começo de uma nova Árvore em outro, porque Malkuth é um reflexo inferior de Kether, e é de fato o Kether de outra Árvore.

De acordo com o Sepher Yetzirah: "O Décimo Caminho é a Inteligência Resplandecente, assim chamado porque é exaltado acima de todas as cabeças, e se senta no trono de Binah. Ilumina o esplendor de todas as Luzes, e faz com que uma influência emane do príncipe dos demônios, o anjo de Kether ". O título "Inteligência Resplandecente" implica uma estreita relação com Malkuth e Kether, a primeira e última esfera da Árvore. Neste ponto, as emanções são completadas e o resultado é o brilho da Árvore da Vida unificada. Malkuth agora se torna Kether de outra Árvore em outro nível. A menção do trono de Binah implica outro relacionamento próximo; Binah, a Grande Mãe, é a primeira doadora da Forma, enquanto Malkuth, a Mãe Menor, é a doadora final da Forma.

Hodos Chamelionis

Este é o Livro do Caminho do Camaleão - o conhecimento das cores das forças que estão além do universo físico. Estude bem o que dizer de Hermes, “o que está embaixo é como o que está acima”, pois se o que está embaixo está conformado de acordo com a Lei do Oculto, Grande é o seu Nome - esteja bem certo de que quanto mais próximo você estiver até a Lei do Universo em teu trabalho, por muito mais é o teu trabalho mágico justo e verdadeiro.

E se o teu conhecimento e aplicação do conhecimento exterior, que já aprendeste, ser falho e incorreto, como serás capaz de evitar que te voltes para o teu mal? Portanto, não aprenda conhecimento apenas como uma criança irracional, mas medite, busque e compare, e até o fim, veja que você pensa pouco de si mesmo, pois somente ele que se humilha será exaltado. O conhecimento mágico não é dado a ti para fazer cócegas em tua vaidade e presunção, mas que por seus meios, tu podes purificar e equilibrar tua natureza espiritual e honrar o Vasto e Oculto.

Esta é a explicação do primeiro diagrama dos Caminhos - os Sephiroth sendo na Escala Feminina ou da Rainha e os Caminhos na Escala Masculina ou do Rei.

Existem quatro escalas de cor que correspondem aos Quatro Mundos. Eles são:

Escala do Rei	Atziluth	Báculo	Yod	Fogo
Escala da Rainha	Briah	Cálice	Heh	Água
Escala do Príncipe	Yetzirah	Espadas	Vau	Ar
Escala da Princesa	Assiah	Pentáculo	Heh	Terra

As cores diferem de acordo com o mundo ou aspecto do grande nome que eles representam:

Assim Samekh na:

Escala do Rei - Azul profundo
Escala da Rainha - Amarelo

Escala do Príncipe - Verde
Escala de Princesa - Cinza azulado

Tiphareth em:

Escala do Rei - Rosa
Escala da Rainha - Dourado
Escala do Príncipe - Rosa
Escala de Princesa - Cinza Amarelado

A Árvore da Vida para o uso comum é composta das duas primeiras escalas. Os Sephiroth estão na Escala Feminina, Passiva ou da Rainha. Os Caminhos estão na Escala Masculina, Ativa ou do Rei. Representa assim as forças de Atziluth nos Caminhos unindo os Sephiroth como refletido no Mundo Briahitico, um dos arranjos possíveis dos poderes inerentes a YOD HE do Grande Nome.

Primeiro as cores femininas das Sephiroth, a Escala da Rainha:

Em Kether está o Divino Brilho Branco, a cintilação e a corrupção da Glória Divina que é a Luz que ilumina o universo - aquela Luz que ultrapassa a glória do Sol que é a qual a luz dos mortais, e sobre a qual não é apropriado falar mais plenamente. E a Esfera de sua Operação é chamada de Rashith ha-Gilgalim, o começo do turbilhão (ou redemoinhos ou espirais), o Primum Mobile ou Primeiro Movimento, que dá o dom da vida em todas as coisas e preenche todo o Universo. E Eheieh é o Nome da Essência Divina em Kether. Seu Arcanjo é o Príncipe dos Comensais Metatron ou Metraton. Ele que traz outros antes da face de Deus. O Nome de sua Ordem dos Anjos é chamado de Chaioth ha-Qadesh, as Sagradas Criaturas Vivas, que também são chamadas de Ordem dos Serafins.

Em Chokmah há um cinza parecido com uma nuvem que contém várias cores misturadas a ela, como uma névoa transparente de cor pérola, mas ainda irradiando, como se por trás houvesse uma glória brilhante. E a Esfera de sua influência está em Masloth, o Céu Estrelado, no qual ela dispõe as formas das coisas. Yah é a Divina Sabedoria Ideal, e seu Arcanjo é Ratziel, o Príncipe do conhecimento das coisas ocultas, e o nome de sua Ordem dos Anjos é Auphanim, as Rodas ou as Forças Rodopiantes que também são chamadas Ordem de Querubim.

Em Binah há uma espessa escuridão que ainda oculta a Glória Divina na qual todas as cores estão ocultas, onde está o mistério, a profundidade e o silêncio, e ainda assim, é a habitação da Luz Superna. E a Esfera de sua Operação é Shabbathai, ou repouso, e dá formas e similitudes à matéria caótica e rege a esfera de ação do planeta Saturno. YHVH Elohim é a perfeição da Criação e da Vida do Mundo vindouro. Seu Arcanjo é Tzaphkiel, o Príncipe da Disputa Espiritual contra o Mal, e o Nome da Ordem dos Anjos é Aralim, os Poderosos que também são chamados de Ordem dos Tronos. O Anjo Yofiel também é referido a Binah. Assim é a Tríade Suprema completada.

Em Chokmah está a Raiz do Azul, nela há uma cor azul pura, primitiva e brilhando com uma Luz espiritual, que é refletida em Chesed. E a Esfera de sua Operação é chamada Tzedek ou Justiça e forma as imagens das coisas materiais, conferindo paz e misericórdia; e rege a esfera da ação do planeta Júpiter. Al é o título de um Deus forte e poderoso, governando em Glória, Magnificência e Graça. O Arcanjo de Chesed é Tzadkiel, o príncipe da Misericórdia e Beneficência, e o Nome da Ordem dos Anjos é Chashmalim, os Brilhantes, que também são chamados de Ordem dos Domínios ou Dominações. A Sephirah Chesed também é chamada de Gedulah ou Magnificência e Gloria.

Em Binah está a Raiz do Vermelho, e nela há uma cor vermelha pura, cintilante e flamejante com chama que é refletida até Geburah. A Esfera de sua Operação é chamada de Madim ou Força violenta de pressa, que traz fortaleza, guerra, força e matança, por assim dizer a Espada flamejante de um Deus vingador. Ele rege a Esfera de Ação do Planeta Marte. Elohim Gibor é o Deus Poderoso e Terrível, julgando e vingando o mal, governando em ira e terror e tempestade, e em cujos passos são relâmpagos e chammas. Seu Arcanjo é Kamael, o Príncipe da Força e da Coragem, e o Nome da Ordem dos Anjos é Serafim, os Flamejantes, que também são chamados de Ordem dos Poderes. A Sephirah Geburah também é chamada Pachad, Terror e Medo.

Em Kether está a Raiz de uma Glória Dourada e daí há um amarelo dourado puro, primitivo e cintilante, que é refletido por Tiphareth. A Esfera de sua operação é a de Shemesh, a Luz Solar, e confere

Vida, Luz e Brilho em matéria metálica, e rege a esfera de ação do Sol. Yhvh Eloah va-Daath é um Deus de Conhecimento e Sabedoria, governando sobre a Luz do Universo; e seu Arcanjo é Rafael, o Príncipe do Brilho, Beleza e Vida. O Nome da Ordem dos Anjos é Melechim ou Malakim, que são Reis Angélicos, que também são chamados de Ordem das Virtudes, Anjos e Governantes. Os anjos Peniel e Pelial também são referidos a esta Sephirah. Ele especialmente governa o mundo mineral. Assim é a primeira tríade refletida concluída.

Os raios de Chesed e de Tiphareth encontram-se em Netzach e daí em Netzach surge um verde, puro, brilhante, líquido e que brilha como uma esmeralda. A esfera de suas operações é a de Nogah ou Esplendor Externo, produzindo zelo, amor, harmonia e rege a Esfera de Ação do Planeta Vênus e a natureza do Mundo Vegetal. YHVH Tzabaoth é um Deus de Exércitos, de Triunfo e de Vitória, governando o Universo na Justiça e na Eternidade. Seu Arcanjo Hanial é o Príncipe do Amor e da Harmonia, e o Nome da Ordem dos Anjos é Elohim ou deuses que também são chamados de Ordem dos Principados. O Anjo Cerviel também é referido a esta Sephirah.

Os raios de Geburah e Tiphareth encontram-se em Hod e daí surge em Hod um brilhante e puro laranja-acastanhado. A esfera de sua operação é a de Kokab, a Luz Estelar, conferindo elegância, rapidez, conhecimento científico e arte, constância de fala, e rege a esfera da ação do planeta Mercúrio. Elohim Tzabaoth é também um Deus de Exércitos, de Misericórdia e Acordo, de Louvor e Honra, governando o Universo em Sabedoria e Harmonia. Seu Arcanjo é Michael, o Príncipe do Esplendor e da Sabedoria, e o Nome da Ordem dos Anjos é Beni Elohim, ou Filhos dos Deuses, que também são chamados de Ordem dos Arcanjos.

As vigas de Chesed e Geburah encontram-se em Yesod e daí surge em Yesod uma brilhante violeta-púrpura profundo. A esfera de sua operação é a de Levanah, o Raio Lunar, conferindo mudança, aumento e diminuição às coisas criadas e rege a Esfera de Ação da Lua e a natureza da humanidade. Shaddai é um Deus que dá benefícios, Onipotente e Satisfatório, e Al Chai é o Deus da Vida, o Vivo. Seu Arcanjo é Gabriel, o Príncipe da Mudança e Alteração. O nome da Ordem dos Anjos é Kerubim ou Kerubic, que também é chamado de Ordem dos Anjos. E assim é a terceira Tríade completada.

Dos raios dessa Tríade aparecem três cores em Malkuth em uma síntese. Assim, do alecrim alaranjado de Hod e da natureza verde de Netzach, surge uma certa cor "citrina" esverdeada, ainda que pura e translúcida. Do alazão laranja de Hod, misturado com o violeta de Yesod, sai um certo castanho-avermelhado, que ainda está brilhando com um fogo oculto. Do verde de Netzach e do violeta de Yesod surge um outro verde-escuro, ainda que rico e brilhante. A síntese de tudo isso é uma negritude que beira o Qlippoth. Assim são as cores das Sephiroth completadas em sua escala feminina ou do arco-íris.

Em Malkuth, Adonai ha-Aretz é Deus, o Senhor e Rei, governando o Reino e o Império que é o Universo Visível. Cholem Yesodoth, o Quebrador de Fundações, é o Nome da Esfera dos Elementos dos quais todas as coisas são formadas, e seus Arcanjos são três: Metatron, o Príncipe de Comportamento refletido de Kether, Sandalphon, o Príncipe de Oração (feminino), e Nephesch ha-Messiah, a alma do reconciliador para a terra. A Ordem dos Anjos é Ashim ou Chamas de Fogo, como está escrito "Quem faz seus anjos como Ashim e seus ministros como um fogo flamejante", e estes também são chamados de Ordem das Almas abençoadas, ou das Almas dos Justos. Os Três Arcanjos atribuídos a Malkuth com referência ao simbolismo cristão em relação a Nosso Pai, Nossa Senhora e Nosso Senhor.

Além disso a Árvore da Vida opere através de todas as Dez Sephiroth, ainda assim é referida de maneira especial a Tiphareth. Embora os ramos da Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal se estendam para as sete Sephiroth inferiores e para baixo no Reino das Conchas, ainda assim é referido especialmente a Malkuth. Similarmente com Netzach e Hod, as colunas direita e esquerda das Sephiroth são referidas respectivamente a elas.

As tabelas a seguir consistem em uma classificação das escalas de cor em cada um dos Quatro Mundos. Os dez primeiros se referem às Sephiroth, e os vinte e dois restantes se referem aos Caminhos.

Yod-Fogo	Heh-Água	Vau-Ar	Heh Final - Terra
Escala do Rei	Escala da Rainha	Escala do Príncipe	Escala da Princesa
Atziluth	Briah	Yetzirah	Assiah
Paus	Cálice	Espadas	Pentáculo

1. Brilho	Brilho branco	Brilho branco	Dourado salpicado branco
2. Azul suave	Cinzentos	Madrepérola azulada	Branco salpicado de vermelho, azul, amarelo
3. Carmesim	Preto	Marrom escuro	Cinza salpicado de vermelho, azul, amarelo
4. Violeta profundo	Azul	Roxo profundo	Azul profundo salpicado amarelo
5. Laranja	Vermelho escarlata	Escarlate Brilhante	Vermelho manchado preto
6. Rosa claro	Dourado amarelo	Salmão rico	Âmbar dourado
7. Âmbar	Esmeralda	Amarelo-verde brilhante	Dourado salpicado de oliva
8. Violeta-roxo	Laranja	Vermelho castanho-avermelhado	Branco salpicado de amarelo-marrom
9. Índigo	Violeta	Roxo muito escuro	Citrino salpicado de azul
10. Amarelo	Citrino, verde-oliva, castanho-avermelhado, preto	As cores de Bria salpicadas de dourado	Amarelo com raios pretos
11. Amarelo claro-pálido	Azul celeste	Verde esmeralda azul	Esmeralda salpicada de ouro
12. Amarelo	Roxo	Cinzentos	Violeta índigo
13. Azul	Prata	Azul pálido e frio	Prata com raios de azul celeste
14. Verde esmeralda	Azul celeste	Verde claro	Rosa brilhante ou cereja com raios amarelo pálido
15. Escarlata	Vermelho	Escarlate brilhante	Vermelho brilhante
16. Laranja avermelhado	Índigo profundo	Oliva profundo	Marrom brilhante
17. Laranja	Malva pálido	Amarelo claro	Cinza avermelhado inclinado a malva
18. Âmbar	Marrom	Castanho-avermelhado brilhante	Castanho esverdeado escuro
19. Amarelo-esverdeado	Roxo profundo	Cinzentos	Âmbar-avermelhado
20. Verde amarelado	Ardósia cinza	Verde Cinza	Ameixa
21. Violeta	Azul	Roxo rico	Amarelo radiante e azul brilhante
22. Verde-esmeralda	Azul	Verde-azul profundo	Verde pálido
23. Azul escuro	Verde Mar	Verde oliva	Branco em flocos roxo e madrepérola
24. Verde-azul	Marrom fosco	Castanho muito escuro	Índigo vivo e marrom-preto-besouro
25. Azul	Amarelo	Verde	Azul escuro vívido
26. Índigo	Preto	Azul preto	Cinzentos-escuro-escuro, quase preto
27. Escarlata	Vermelho	Vermelho veneziano	Azure ou esmeralda com raios vermelho brilhante
28. Violeta	Azul celeste	Malva azulada	Roxo tingido de branco
29. Carmesim violeta	Amarelo claro salpicado branco prateado	Translúcido rosa claro	Cor de pedra
30. Laranja	Amarelo dourado	Âmbar rico	Âmbar, raiada, vermelho

31. Brilhante laranja-escarlate	Vermelho	Escarlate salpicado de dourado	Vermelho com flocos em esmeralda carmesim
32. Índigo	Preto	Azul escuro	Azul com raios pretos
31. Citrino, oliva, castanho-avermelhado, preto*	Âmbar*	Marrom escuro*	Preto e amarelo*
32. Branco, mesclando cinza*	Roxo profundo*	7 cores de um prisma*	Branco, vermelho, amarelo, azul, preto*

* Nota: estes representam o fato de que Shin e Tau produzem uma segunda cor. Daath, uma "falsa" Sephirah no Abismo, tem lavanda na escala do Rei, cinza branca na Rainha, violeta pura no Príncipe e cinza salpicado de dourado na Princesa.

Os Quatro Mundos Cabalísticos

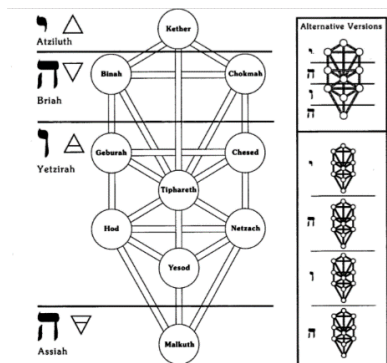
A teoria cabalística descreve o universo como sendo separado em quatro "mundos". Com a criação das Sephiroth pelo Caminho da Espada Flamejante, os Quatro Mundos surgiram, cada um evoluindo do anterior, tomando-se mais substancial como eles alcançaram manifestação em forma física. Cada um desses mundos envolve seu antecessor como as camadas de uma cebola, o mais alto mundo espiritual no centro é progressivamente encoberto pelo mundo mais baixo que forma a camada externa. Além disso, cada "mundo" cabalístico é simbolizado por um dos Letras hebraicas do Tetragrammaton, que mais uma vez reforça o conceito de o modelo quádruplo do universo. Os quatro mundos da cabala são:

Atziluth: O Mundo Divino ou Arquetípico (Olam Atziluth)

Briah: O Mundo Arcangélico ou Mundo Criativo (Olam ha-Briah)

Yetzirah: O Mundo Angélico ou Formativo (Olam ha-Yetzirah)

Assiah: O Mundo Material ou Mundo de Ação (Olam ha-Assiah)



ATZILUTH - é o primeiro e mais alto dos quatro mundos e é atribuída a Yod, a primeira letra do Tetragrammaton. É o mundo da divindade pura e o domínio do Fogo Primordial. Este mundo deu à luz aos outros três mundos numa escala descendente de Luz. Algumas tradições atribuem as três Sephiroth de Kether, Chokmah e Binah, enquanto outros atribuem a ela apenas a esfera de Kether. Para os propósitos deste livro, definiremos Atziluth como contendo apenas a primeira Sephirah. O assim chamado Nome Secreto do Mundo de Atziluth é *Aub*, que se refere a "densidade, mata, escuridão e nuvem"

BRIAH - é o segundo mundo, o mundo da criação. A segunda letra do Tetragrammaton, Heh, é atribuído a este mundo, marcando-o como o domínio de Água Primordial. O Elemento da Água representa a mente

fluida e inventiva, assim Briah é descrito como o mundo do intelecto puro. É conhecido como a morada do Arcanjos. Embora algumas tradições atribuam as esferas de Chesed, Geburah e Tiphareth para este Reino, aqui nós empregaremos apenas as Sephiroth de Chokmah e Binah para descrever o mundo de Briah. O nome secreto do segundo mundo é *Seg*.

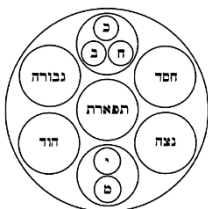
YETZIRAH - é o terceiro mundo ou mundo de formação. É o morada de várias ordens de anjos. A terceira letra do Tetragrammaton, Vav, é atribuído aqui a Yetzirah, o reino do Ar Primordial. Este mundo é o plano astral, porque a estrutura etérea por trás da unidade física versa é encontrado aqui. Algumas escolas de pensamento atribuem apenas Netzach, Hod e Yesod para este mundo, mas aqui vamos subscrever a teoria que coloca sete das esferas de Chesed a Yesod no Mundo Yetzirático. O nome secreto deste Reino é *Mah*, que se relaciona com as palavras "qualquer coisa" ou "alguma coisa".

ASSIAH - é o quarto e último mundo, o Mundo da Ação, apenas de Malkuth. A letra final, Heh do Tetragrammaton é atribuída a Assiah, que também é o mundo da terra primordial. Em Assiah os quatro

elementos que compõem o universo físico existem tanto na sensação quanto nas propriedades ocultas da matéria. Este é o mundo corpóreo onde a atividade tangível pode levar e colocar. É o reino da matéria e da humanidade, mas também é o mundo das "conchas" composta dos elementos mais densos dos três mundos precedentes. Além disso, Assiah é a morada das "energias ruins", conhecida pelos cabalistas como Qlippoth. O secreto Nome de Assiah é *Ben*, que significa "filho".

Os Nomes Secretos: Os *nomes secretos* dos quatro mundos cabalísticos são baseados em correspondências numéricas: *Atziluth-Ab-72*, *Briah-Seg-63*, *Yetzirah-Mah-45*, *Assiah-Ben-52*. Esses quatro reinos são aqueles que eventualmente se manifestam nas quatro letras do Nome Divino YHWH.

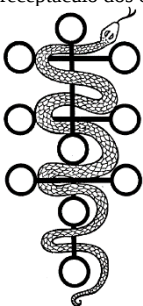
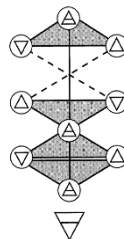
Os Sete Palácios: As dez Sephiroth são combinadas no que é conhecido como os Sete Palácios (*Sheva Hekhaloth*) de Briah. O primeiro palácio contém as três Sephiroth supinais. O Segundo Palácio consiste em Chesed, o Terceiro-Geburah, o Quarto-Tiphareth, o Quinto-Netzach, o Sexto-Hod, e o Sétimo Contem Yesod e Malkuth. Atribuindo as dez Sephiroth a Sete Palácios, as energias das Sephiroth podem ser diferenciadas ao longo das linhas da energia planetária, porque os Sete Palácios correspondem aos Sete Planetas dos antigos.



Sétimo Palácio contendo Yesod e Malkuth).

Os Sete Palácios também correspondem à Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal, para sete ramos superiores referem-se aos sete céus em Assiah, e os sete ramos inferiores referem-se aos Sete Palácios Qlippóticos.

A Trindade na Árvore: A Trindade opera através das Sephiroth e é refletida para baixo nos quatro triângulos dos Elementos. O ar é refletido de Kether através de Tiphareth para Yesod. A água é refletida de Binah através de Chesed para Hod. O fogo é refletido de Chokmah através de Geburah para Netzach, enquanto a Terra é Malkuth, o receptáculo dos outros três.



A Serpente de Cobre: A Serpente *Nehushtan*, que Moisés fez quando os filhos de Israel foram mordidos pela Serpente de Fogo do Deserto, é a serpente dos caminhos da Árvore da Vida. E ele colocou em um poste, isto é, entrelaçou-o em volta do Pilar das Sephiroth. A palavra usada na passagem em *Números*:21 para "Serpentes de Fogo" é o mesmo que o Nome do Anjos de Geburah, a mesma ortografia e o mesmo apontando de *Serafim*.

Ela fica em volta do Pilar do Meio, porque é Reconciliador entre os Incêndios de Geburah ou Severidade, e as Águas de Chesed ou Misericórdia e é dito no Novo Testamento que é um tipo de Cristo, o Reconciliador. A Serpente é de Cobre, o Metal de Vênus, cuja esfera é chamada *Nogah*, ou Esplendor, como mostrado pelo Símbolo Alquímico de Vênus, onde o Círculo do Sol é exaltado acima da Cruz da Corrosão. É dito no *Zohar* que "Sozinho nas Conchas é a Serpente de Nogah encontrado em Santidade" e ele é chamado de Equilíbrio da Justiça. Por que ele é chamado de Esplendor Externo ou Falso? Porque de fato une os Caminhos, mas não compreende as Sefirot. No entanto, ele também é a Serpente Celestial de Sabedoria. Mas a Serpente da Tentação é a Serpente da Árvore do Conhecimento borda do Bem e do Mal, e não da Árvore da Vida. A Serpente Celestial é verde e dourada, cores que indicam crescimento e vegetação. Sua antítese é o inclinada dragão ou serpente do Qlippoth que é vermelho, a cor da destruição.

Os Dez Céus ou Casas de Assiah

No Mundo Ativo e Material de Assiah, o quarto e mais manifesto dos Mundos, foram atribuídos os nomes das esferas celestes, que incluem os sete planetas dos antigos. Esses "céus" são manifestações físicas atribuídas para cada Sephirah. Alguns autores têm denominado essas esferas celestes "os dez Chakras mundanos", comparando esses centros de manifestação a centros de energia que existem dentro do corpo

humano nas tradições místicas orientais. Os Dez Céus implicam que cada uma das dez Sephiroth tem alguma semelhança com a Essência Divina por trás certos planetas ou forças astronômicas.

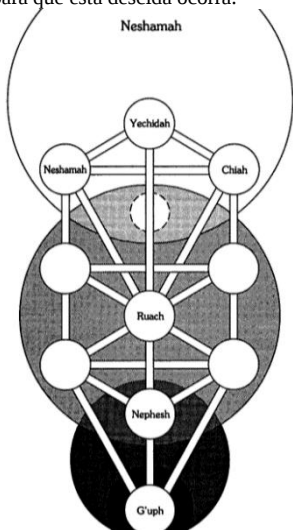
Os dez céus de Assiah são:

- 1 *Rashith ha-Gilgalim* - [também conhecido como o Primum Mobile] "O Início dos Revolvimentos" ou "Os Primeiros Movimento Circular". Atribuído a Kether.
- 2 *Mazloth* - "As Estações". A esfera do Zodíaco. Atribuído a Chokmah.
- 3 *Shabbathai* - "O Sétimo". A Esfera de Saturno Atribuído a Binah.
- 4 *Tzedek* - "Os Justos". Relacionado com a palavra Tzaddik, que significa "pessoa santa" ou santo. A Esfera de Júpiter. Atribuído a Chesed.
- 5 *Madim* - Da raiz da palavra "Mad" (raivoso, ou furioso em inglês) que significa "Força" ou "Poderia". A esfera de Marte Atribuído a Geburah.
- 6 *Shemesh* - De Shamash, o nome do sumério Deus do Sol. A Esfera do Sol Atribuído a Tiphareth.
- 7 *Nogah* - "O Brilhante". A Esfera de Vênus Atribuído a a Sephirah de Netzach.
- 8 *Kokab* - "Estrela". A Esfera de Mercúrio Atribuído a Sephirah de Hod.
- 9 *Levannah* - "A Lua". A esfera da lua Atribuído para a Sephirah de Yesod.
- 10 *Olam Yesoclotho* - "O Mundo das Fundações", ou Esfera dos Elementos. Atribuído a Malkuth.

As Partes da Alma

A Alma é dividida pelos cabalistas em três partes principais. Estes são: Neshamah, o Ruach e Nephesh.

O NESHAMAH: A primeira e mais alta parte, respondendo às três Sefirot's Supernas de Kether, Chokmah e Binah. Corresponde às mais altas aspirações da Alma e ao que Freud chamou de Super Ego. O Neshamah é subdividido em três partes. Estes são: Yechidah, Chiah e Neshamah. O Yechidah está centrado em Kether. É o nosso verdadeiro e imortal Eu Divino. O Chiah, localizado em Chokmah, é o nosso desejo inquisitivo de se tornar mais do que humano - é a nossa Verdadeira Vontade. Tanto a Yechidá quanto o Chiah são essencialmente arquetípicos e, portanto, estão um pouco além do escopo de nossa compreensão. A subdivisão final, o Neshamah é colocado em Binah, sendo geralmente descritivo como as maiores aspirações da Alma. Este é o nosso verdadeiro desejo ou estado mais elevado de consciência - o poder intuitivo que conecta a humanidade com o Divino. De acordo com os antigos cabalistas, esta parte da Alma permanece adormecida na pessoa comum até que ela desperte espiritualmente e descubra os poderes da compreensão mística. A descida de Neshama no campo de consciência do estudante ocorre através da "União Santa" do "Rei" e da "Rainha" (Tiphareth e Malkuth). Um diálogo entre o Eu Superior e o Eu Inferior deve ser aberto para que esta descida ocorra.



RUACH: A parte do meio da Alma está localizada nas cinco Sephiroth de Chesed a Yesod, embora esteja centrada em Tiphareth. Esta é a parte consciente do nosso ser, que também é conhecido como o Ego. São os poderes da mente e do raciocínio, bem como a sede da consciência "exterior", onde a humanidade se torna consciente das imagens-pensamento e é capaz de moldar os pensamentos em ações. O Ruach representa um estágio intermediário entre as porções mais alta e mais baixa da Alma, onde o poder ético de distinguir entre o bem e o mal é colocado em ação. É aqui que o indivíduo pode optar por se concentrar em desejos temporais ou seculares, ou em objetivos espirituais mais elevados.

NEFESH: A parte mais baixa da alma humana reside em Yesod. Este é o lado sombrio ou o Eu-Sombra da Alma, respondendo à vitalidade animal e aos instintos primitivos. No entanto, é uma parte muito importante que liga a humanidade ao mundo físico dos elementos e aos nossos ancestrais animais. Entrando no corpo humano ao nascer, o Nephesh é a primeira parte da Alma a ser ativada em todo ser humano. O Nephesh representa aqueles desejos básicos que são contrários à sociedade e aos nossos próprios ideais de comportamento e

personalidade. Este é o lado escuro da consciência que habita no Ruach - a mente humana. No entanto, não pode haver Luz sem Escuridão, nem dia sem noite. O uso adequado da energia vital e estimulante de Nephesh é importante em alguns aspectos da magia, mas deve permanecer sempre sob o firme controle do Ruach. A Alma Inferior ou Nephesh pode despertar a Alma Média (Ruach) que por sua vez pode estimular a Neshama ou a Alma Divina. Isso desencadeia a descida do Neshama pelas partes inferiores da Alma, trazendo ao indivíduo um reconhecimento consciente do Eu Divino. Nefesh deve ser livre e regulado pelo Ruach para assim alcançar o Neshamah

G'UPH: Além dessa divisão quádrupla da alma humana, há mais uma porção que às vezes é negligenciada. Esta parte mais baixa é chamada de G'uph. Centrado em Malkuth, o G'uph está intimamente ligado ao corpo físico e ao alcance total de todas as funções psicofísicas. É um nível baixo do subconsciente que se comunica com o cérebro sobre a condição atual do corpo humano.

O Shem Ha-Mephoresh

O *ShemHa-Mephoresh* ou "Nome Dividido" refere-se aos setenta e dois nomes de Deus, ou para ser exato, os 72 Nomes Retirados do Tetragramaton. É um nome divino de 216 letras derivadas do Livro de Êxodo 14: 19-21. Cada um destes três versos do Êxodo contém setenta e duas letras que são então organizadas (por boustrophedon) para gerar as setenta e duas sílabas do nome. No devido tempo, o Shem Ha-Mephoresh foi condensado nas letras do Tetragramaton.

Os versos envolvidos são os seguintes:

19: E o anjo de Deus, que ia diante do exército de Israel, se retirou, e ia atrás deles; também a coluna de nuvem se retirou de diante deles, e se pôs atrás deles.

20: E ia entre o campo dos egípcios e o campo de Israel; e a nuvem era trevas para aqueles, e para estes clareava a noite; de maneira que em toda a noite não se aproximou um do outro.

21: Então Moisés estendeu a sua mão sobre o mar, e o Senhor fez retirar o mar por um forte vento oriental toda aquela noite; e o mar tornou-se em seco, e as águas foram partidas.

Os nomes são obtidos escrevendo estes três versos em hebraico com linhas alternadas em direções opostas. Em outras palavras, os versos devem ser escritos um acima do outro, o primeiro verso da direita para a esquerda, o segundo verso de da esquerda para a direita e a terceira da direita para a esquerda. Também é possível construir 72 nomes como esses dos três versículos, escrevendo-os todos na mesma direção, ou usando qualquer um dos métodos descritos por Temurah. No entanto, a média dos nomes derivados dos salmos permanecem os mesmos. O resultado dá setenta e duas colunas de três letras de cada lado. Os setenta e dois nomes são considerados como expansões de YHVH; eles estão separados em quatro grupos de dezoito letras. Cada grupo (de cima para baixo) corresponde a uma das letras do Tetragramaton

Ao atribuir os decanatos do Zodíaco aos nomes do Shem Ha-Mephoresh (assim como o Tarot) o sistema Golden Dawn atribuiu o primeiro decanato ao Signo de Leão. Assim, na lista que se segue, a primeira coluna de nomes derivado dos três versos do Êxodo encontra-se no agrupamento de HEH (Água) sob o Signo de Leão. A razão para isso é explicada em um artigo de Mathers chamado "Árvore da Vida como projetado em uma esfera sólida":

"Outra diferença muito importante é que, ao longo do verdadeiro Tarô, o ensino atribuiu o começando Ponto do Zodíaco para a Estrela brilhante "Regulus" que está em Leão. E mede a Ascensão e Longitude a partir desse ponto, e não de um ponto supositivo dividido pelo Equinócio, e chamou o 0º de Áries (embora, na realidade, agora distante da constelação desse nome), que foi adotado pelo modelo da Astronomia Ocidental e Astrologia. Por esta maneira agora usual de acerto de contas, e a Procissão dos Equinócios, tem vindo gradualmente a acontecer que os signos (ou divisões) cada uma das 30º do Zodíaco, já não coincide com as constelações do mesmo nome, e cada década de anos mostra-os lenta mas seguramente recuando. Mas o método de avaliação do Tarot da estrela chamada Regulus, será visto o efeito de fazer os Signos e a Constatação as coincidências.

Regulus também é chamado Cor Leonis - "O Coração do Leão". Regulus significa "Estrela do Príncipe". Regulus coincide com a posição do coração na figura de Leão sobre os Mapas Estelares."

O Shem Ha-Mephoresh também é por vezes referido como o "setenta e duas folhas da Árvore da Vida", a "cura folhas", ou "o nome dividido de Zaur Anpin", o Microprosopus. Dos setenta e dois nomes da divindade, setenta e dois anjos tendo estes nomes divinos são formados pela adição do sufixo *Yod Heh* (Yah) ou o sufixo *Aleph Lamed* (Al ou El) ao final do nome. *Yah* significa mercê e beneficência, enquanto que *Al* incorpora severidade e julgamento. Cada nome da divindade contém três letras (deve ser notado que Gimel é

a única letra não usada no Shem Ha-Mephoresh), enquanto cada nome angelical formado a partir daí tem cinco letras.

Cada um desses anjos também governa uma das setenta e duas quinances (ou conjuntos das divisões do do Zodíaco. Doís quinâncias estão contidas em cada decanato (ou conjuntos de 100 divisões) de um signo zodiacal, portanto, cada um dos Signos tem seis desses nomes angelicais associados a ele, o número setenta e dois é também igual ao número total de signos zodiacais (doze) multiplicado pelo número seis, o número de anjos atribuídos a cada signo, portanto cada signo e seus nomes angélicos correspondentes podem ser simbolizados na forma de um hexagrama. Cada ângulo do hexagrama representa um dos nomes angélicos, enquanto o sigilo do Signo deve ser colocado no centro.

A roda do zodíaco é igual a 360°. Este número dividido por cinco rendimentos 72° que é o ângulo de graus que existe entre cada ponto de um pentagrama. Estes setenta e dois anjos são divididos em grupos de nove conjuntos de oito, cada associado a um dos nove coros de Anjos dos Sephiroth. Esses Anjos são também agrupados sob as quatro divisões Elementares do Tetragrammaton. Os primeiros Três Signos que começam com o Fogo (Leão, Virgem, Libra) são referenciados ao *Fogo Yod*. A segunda triade de signos (Escorpião, Sagitário, Capricórnio) é da responsabilidade de *Heh Água*. A terceira divisão (Aquário, Peixes, Áries) é destinada a *Vav Ar*. Os três últimos sinais (Touro, Gêmeos, Câncer) são referidos a *Heh Sophith Terra*.

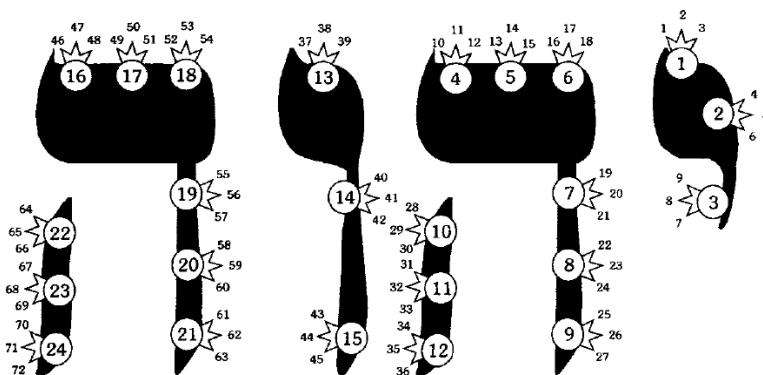


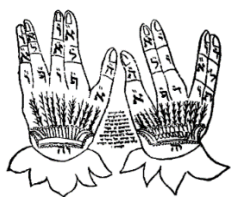
No entanto, a regra mais potente da letra *Yod* é sobre a Triplicidade Zodiacal do Fogo, o domínio de *Heh* é mais poderoso sobre a Triplicidade da Água, *Vav* governa a Triplicidade do Ar, enquanto *Heh Sophith* governa a Triplicidade da Terra. Existe uma relação especial entre o Tetragrammaton e o Shem Ha-Mephoresh, que é verdadeiramente uma forma expandida de YHVH. O nome IAHDVNHY (uma combinação de YHVH com ADNI) tem o número de letras que totaliza oito. Este número multiplicado por três, o número das Supernais produz vinte e quatro, um número significativo:

Apocalipse 4: 4 - *E ao redor do trono havia vinte e quatro assentos; vi quatro e vinte anciãos sentados, vestidos de chuva branca; e eles tinham coroas de ouro nas cabeças deles.*

Os Anciãos do Apocalipse eram vinte e quatro em número, e cada um era equipado com uma coroa dourada de três pontas. Cada ponto da coroa significava nome ou princípio governante do Tetragrammaton. Os três pontos de coroa pelo número de Anciãos rendem setenta e dois, o nome oculto e expandido de YHVH. Os significados dos nomes divinos e angélicos do Shem Ha-Mephoresh são derivados daqueles versos bíblicos dos Salmos em que o nome do Tetragrammaton aparece.

Os 72 nomes do Shem Ha-Mephoresh





Observe que cinco das Letras (Kaph, Mem, Nun, Peh e Tzaddi) têm duas formas associadas a elas. As segundas versões dessas letras são chamadas Finais e são usadas sempre que a letra ocorre no final de uma palavra. Essas letras finais também possuem valores numéricos diferentes.

Em relação à pronúncia

Durante o tempo de MacGregor Mathers, havia dois dialetos principais no idioma hebraico. Eles eram os asquenazes, um dialeto empregado na Alemanha, Polônia e Rússia, e o sefardita, que era usado na Espanha e no Mediterrâneo.

As palavras hebraicas quase nunca são acentuadas na primeira sílaba, mas geralmente na sílaba final, com sotaques secundários caindo em todas as outras sílabas antes da final.

Como já dissemos, as letras do alfabeto hebraico são hieróglifos e símbolos sagrados que representam forças reais. Além do significado literal e do valor numérico de cada letra, uma breve investigação dos arquétipos e do simbolismo abstrato por trás do alfabeto hebraico trará muitos insights arcanos:

Caminho da Árvore da Vida	Valor Numérico	Significado das Letras	Signo ou Elemento	Letras Hebraicas		
11	1	Boi	Ar	A	Aleph	א
12	2	Casa	Mercúrio	B	Beth	ב
13	3	Camelo	Lua	G	Gimel	ג
14	4	Porta	Vênus	D	Daleth	ד
15	5	Janela	Áries	H	Heh	ה
16	6	Prego	Touro	V	Vav	ו
17	7	Espada	Gêmeos	Z	Zayin	ז
18	8	Cerca	Câncer	Ch	Cheth	ח
19	9	Serpente	Leão	T	Teth	ט
20	10	Mão	Virgem	I	Yod	י
21	20, 500	Palma	Júpiter	K	Kaph	כ ך
22	30	Arado	Libra	L	Lamed	ל
23	40, 600	Água	Água	M	Mem	מ ם
24	50, 700	Peixe	Escorpião	N	Num	נ ן
25	60	Suporte	Sagitário	S	Samekh	ס
26	70	Olho	Capricórnio	O	Ayin	ע
27	80, 800	Boca	Marte	P	Peh	פ ף
28	90, 900	Anzol	Aquário	Tz	Tzaddi	צ ץ
29	100	Nuca	Peixes	Q	Qoph	ק
30	200	Cabeça	Sol	R	Resh	ר
31	300	Dente	Fogo	Sh	Shin	ש
32	400	Tau (como o egípcio)	Saturno	Th	Tav	ת

ALEPH (Ah-lef) Aleph é o princípio dual que representa tudo o que existe e tudo o que não existe, a vida e a morte positivas e negativas. Representa a humanidade como uma unidade coletiva e como o Governante da Terra. Aleph é o glifo de poder e estabilidade. As idéias que ela expressa são as da unidade e do princípio pelo qual ela é determinada.

BETH (Beth) Beth é o símbolo de todas as habitações e receptáculos, de qualquer coisa que "contenha". É viril e paternal; um glifo de ação ativa e interior.

GIMEL (Gi-mel) Gimel é a atividade, o movimento da existência limitada ou inexistente; é Aleph em Beth. A garganta. A canal. Gimel é um glifo que significa desenvolvimento orgânico e produz todas as idéias originárias dos órgãos corpóreos e de sua ação.

DALETH (Dah-leth) Daleth é o arquétipo da existência física. É o glifo da natureza, divisível e dividido, expressando toda idéia que procede da abundância nascida da divisão. O peito: todo objeto nutritivo abundante: toda divisão, toda reciprocidade.

HEH (Heh) Heh é o princípio da vida universal. Feminino. A respiração; tudo aquilo que anima: ar, vida, ser.

VAV (Vahv, também Yah e Waw) Vav é o arquétipo de todas as substâncias fertilizantes. É a imagem de um nó que une, ou o ponto que separa o nada e o ser. O filho. É o glifo universal e conversível que faz uma coisa passar de uma natureza para outra. O ouvido: tudo o que está relacionado ao som, ruído e vento.

ZAYIN (Zah-yeen) Zayin é o ato de fertilização completo. Todo objeto levando a um fim. Um símbolo de refração luminosa. Uma equipe ou seta.

CHETH (Chayth) Cheth é o cercado de toda energia cósmica não evoluída. Um campo. Uma imagem da existência natural ou elementar; tudo o que requer trabalho, trabalho e esforço.

TETH (Tayth) Teth é o símbolo da energia feminina inicial. Um lugar de certeza; um refúgio ou abrigo. Um objetivo ou objetivo. Um glifo de resistência e proteção.

YOD (Yode) Yod é o oposto de Aleph; é um estado estável, continuidade. O dedo de uma pessoa, a mão estendida. Masculinidade. Tudo o que indica o poder de direção e serve para manifestá-lo. É a imagem da manifestação potencial, da duração espiritual e da eternidade do tempo.

KAPH (Kah) Kaph é o arquétipo dos receptores. A mão de uma pessoa meio fechada e no ato de tomar. Um glifo assimilativo que recebe e faz todas as formas. Kaph Final é a realização final cósmica das existências individuais.

LAMED (Lah-med) Lamed sugere tudo o que é estendido, aumentado ou exibido. É o glifo do movimento expansivo, incluindo todas as idéias de extensão, elevação, ocupação e posse. Lamed é a imagem do poder derivado da elevação.

MEM (Mem) Mem é o arquétipo do princípio criativo materno. Mulher ou feminilidade: tudo aquilo que é fecundo e criativo. Uma imagem de ativo passivo. Mem Final é o estado cósmico da fertilidade na humanidade, tanto na mente quanto no corpo.

NUM (Nu-um) Num é o tipo de arquétipo de todas as existências individuais e corporais. A descendência da mulher: uma criança, qualquer fruto, todo ser produzido ou refletido. Num Final é o símbolo da interação de energias cósmicas.

SAMEKH (Sah-mehk) Samekh é o arquétipo da fertilidade feminina, o óvulo. Uma imagem de toda a circunscrição. É um glifo de movimento circular.

AYIN (Ah-yeen) Ayin é o princípio iluminado por trás do ato de impregnação. É um glifo de significado material e relações físicas.

PEH (Pay) A boca de uma pessoa como órgão de fala. Qualquer coisa relacionada à fala. Significada gancho de peixe.

TZADDI (Tzah-dee), Tzaddi é um símbolo da feminilidade em um sentido social. Indica o movimento em direção a um fim ou solução. Tzaddi Final é o arquétipo da feminilidade no sentido mítico.

QOPH (Kohf) Qoph é um estado exaltado de Aleph, transcendendo o aspecto negativo ou morte. Um braço positivo: tudo o que serve, defende ou faz um esforço pela humanidade. Uma imagem de contenção, compressão e força.

RESH (Raysh) Resh é o arquétipo dos "recipientes" universais ou cósmicos. A cabeça de uma pessoa. Tudo aquilo que possui em si um movimento próprio e determinante. É um glifo de todo movimento adequado, bom ou ruim: uma imagem da renovação das coisas e de seus movimentos.

SHIN (Sheen) Shin é o "espírito" de Deus. Um glifo de duração relativa e de movimento conectado a ele.

TAU (Tau) Tau é o arquétipo de toda a existência cósmica. Um símbolo de símbolos. Uma imagem daquilo que é mútuo e recíproco. Perfeição. Em cada um dos quatro mundos estão as dez Sephiroth daquele Mundo, e cada Sephirah tem seus dez Sephiroth, fazendo 400 Sephiroth no todo, o número da letra hebraica Tau, a cruz, o Universo, a conclusão de todas as coisas.

Israel Regardie foi inflexível sobre a idéia de que os iniciantes deveriam ser capazes de desenhar as letras hebraicas da melhor maneira possível. Regardie sugeriu que o aluno usasse uma caneta de caligrafia para desenhar as letras. Por uma questão de facilidade e simplicidade, sugerimos que usem um instrumento de escrita chamado caneta de escrita ou marcador de caligrafia. Este tipo de marcador tem uma ponta de feltro que é larga ao longo de uma borda. O marcador pode ser segurado com a borda larga da ponta perpendicular às linhas nas folhas de prática. O movimento para cima / baixo e da esquerda para a direita do marcador ao longo da página resultará nas linhas verticais finas e nas linhas horizontais grossas.

Lembre-se sempre de que as letras hebraicas são símbolos sagrados e, como tal, devem ser cuidadosamente e fielmente processadas. As letras são todas da mesma altura exceto Lamed (que é mais alta que as outras letras) e todas as Finais (exceto para Mem), que têm caudas que se estendem abaixo das outras letras. Mem Final distingue-se por ser a única letra oblonga, mais espessa em largura do que em profundidade. A ideia geral por trás das letras hebraicas é a formação quadrada. As letras devem ser desenhadas repetidamente até que o aluno seja capaz de reproduzi-las.

Divisão das Letras

O Sepher Yetzirah divide o alfabeto hebraico em três classes: as Mães, as Duplas e as Simples.



As Três Letas Mães

As Três Letas Mães são Aleph, Mem e Shin. Estas três letras são uma trindade de que tudo no universo manifesto surge. Aleph, Mem e Shin representam os elementos Ar, Água e Fogo. Mem (Água) e Shin (Fogo) são forças opostas enquanto Aleph (Ar) é o mediador e força de equilíbrio entre eles.



As Sete Letras Duplas

As Sete Letras Duplas são Beth, Gimel, Daleth, Kaph, Peh, Resh, Tau. As Sete Letras Duplas representam os sete planetas dos antigos, os sete dias de criação, sete orifícios de percepção nos seres humanos e sete direções no espaço.

As Sete Letras Duplas são chamadas duplas porque cada uma tem um desenho “duro” e um som “macio” associado a eles, além de um conjunto duplo de qualidades atribuídas. Fontes diferentes atribuem as seguintes qualidades as Letras Duplas:

Beth	Sabedoria e Loucura	Vida e Morte
Gimel	Graça e Indignação	Paz e Guerra
Daleth	Fertilidade e Solidão	Sabedoria e Loucura
Kaph	Vida e Morte	Riquezas e Pobreza
Peh	Poder e Servidão	Graça e Indignação
Resh	Paz e Guerra	Fertilidade e Solidão
Tau	Riquezas e Pobreza	Poder e Servidão

As Doze Letras Simples

As Doze Letras Simples (ou Únicas): Heh, Vav, Zayin, Cheth, Teth, Yod, Lamped, Nun, Samekh, Ayin, Tzaddi, Qoph. As Doze Letras Simples se referem a os doze signos do zodíaco, os doze meses do ano e os doze órgãos de um ser humano. As Doze Letras Simples são os fundamentos das doze propriedades humanas:



Heh	Visão	Samekh	Raiva
------------	-------	---------------	-------

Lamed	Trabalho	Cheth	Fala
Vav	Audição	Ayin	Alegria
Num	Movimento	Teth	Paladar
Zayin	Oufato	Tzaddi	Imaginação

Cabala Literal

A *Cabala Literal*, um dos quatro ramos da antiga Cabala mística hebraica, diz respeito à relação entre os números e letras do alfabeto hebraico. Existe principalmente em três formas que foram de grande valor para os mágicos ao longo dos tempos. Estes incluem *Gematria*, *Natariqan* e *Temurah*.

Gematria

O método de atribuir números a cada uma das letras hebraicas é conhecido como *Gematria*. Os antigos hebreus não tinham um conjunto separado de figuras para descrever números, em vez disso, eles usaram as letras do alfabeto. *Gematria* é desenvolvido como um processo de atribuição de significado aos números e determinação dos significados das palavras do seu valor numérico. Isso geralmente é feito convertendo palavras em seus valores numéricos e comparando-os com os valores de outras palavras a fim de adquirir uma nova perspectiva sobre o significado original. Palavras que compartilham o mesmo valor numérico é dito ter uma relação significativa entre si.

Por exemplo, o nome *Ruach Elahim* (o Espírito dos Deuses) em hebraico tem valor de 300 (*Ruach* = *Resh*: 200, *Vav*: 6, *Cheth*: 8 = 214. *Elohim* = *Aleph*: 1, *Lamed*: 30, *Heh*: 5, *Yad*: 10, *Mem*: 40 = 86). 300 é o mesmo que o valor da Letra hebraica *Shin*, que, aliás, é o símbolo do *Ruach Elohim*. (Nota: O aluno pode dar um passo adiante, cortando os dois zeros. Isso deixaria 3, o número de *Gimel*, apontando assim para um relacionamento entre o *Ruach Elohim* e a o *Arcano do Taro do Hierofante*)

Em outro caso, a palavra hebraica *Achad* que significa "um" ou "unidade" tem o valor numeral de 13, o mesmo valor da palavra *Ahevah*, "amor". Portanto existe uma relação entre essas palavras hebraicas. No exemplo final, 26 é o número dado ao Tetragrammaton-YHWH - o nome mais sagrado do Divino (*Yod*: 10 + *Heh*: 5 + *Vav*: 6 + *Heh*: 5 = 26). Vinte e seis é também o número do Pilar do Meio na Árvore da Vida (contando o valor das Sephiroth: 1 + 6 + 9 + 10 = 26). (Nota: No estudo da *Gematria*, encontraremos numerosos casos de sublime nomes e conceitos compartilhando valores numéricos com valores baixos e "ruins". O aluno é aconselhado a considerar isso como um exemplo do Axioma Hermético "o que está acima, é como abaixo". Mesmo os mais altos céus têm seus equivalentes nas humildes morada das conchas.)

300 30 3 BINAH ש ל ג	100 10 1 KETHER ק י א	200 20 2 CHOKMAH כ ב ר
500 50 5 GEBURAH ג ה נ	600 60 6 TIPHARETH פ ס ם	400 40 4 CHESED ד ט ת
800 80 8 HOD ה פ ח	900 90 9 YESOD צ ץ ץ	700 70 7 NETZACH ז ט ן

Aiq Beker:
O método conhecido como *Aiq Beker* é uma ferramenta importante da *Gematria* usada não só para converta letras em números, mas também criar sigilos e talismãs. Para rastrear o sigilo de um nome de Anjo ou Espírito em um quadrado mágico, é importante primeiro *reduzir* o nome para o menor valor numérico possível que caiba em um dado Qamea. Isso se feito usando uma antiga técnica cabalística conhecida como *Aiq Beker* ou a *Cabala de Nove Câmaras*. Este é um diagrama que mostra três linhas e três colunas (e um total de nove câmaras) de números que são agrupados de acordo à semelhança de seus números. (Por exemplo, em uma câmara, *Gimel*, *Lamed* e *Shin* são colocados por causa de seus números 3, 30 e 300.) Os números neste diagrama, de 1 a 900 são lidos da direita para a esquerda, da mesma maneira que é lido o hebraico.

O nome *Aiq Beker* vem da leitura das letras hebraicas nas duas primeiras câmaras de 1 a 200: *Aleph*, *Yod*, *Qoph* e *Beth*, *Kaph*, *Resh*.
Por exemplo, se alguém quisesse traçar o sigilo da Inteligência de Saturno, AGIEL, no quadrado de Saturno, o valor numérico de cada letra hebraica do nome teria sido reduzido para nove ou menos de nove (nove é o maior número no quadrado de Saturno). As letras no nome são *Aleph-1*, *Gimel-3*, *Yod-10*,

Aleph-I e Lamed-30. As únicas letras que precisam ser reduzidas neste caso são *Yod* e *Lamed*, que podem ser reduzidos para 1 e 3 usando o gráfico *Aiq Beker*. Os números obtidos que podem ser usados para traçar o sigilo no quadrado são 1, 3, 1, 1, 3.

Notariqon

Este aspecto da Cabala Literal deriva seu nome da palavra latina para "escrita curta", "*notarius*". Este é um método para encontrar siglas. A primeira forma de *Notariqon* é *expansiva*, o que significa que cada letra em uma palavra simples é usada para criar a letra inicial de outra palavra em uma frase. Para um exemplo, pegue a palavra *Berashith*, a primeira palavra em Gênesis. Cada letra desta palavra pode ser feita uma abreviação de outra palavra, dando a frase *Berashith Rahi Elohim Sheyequebelo Israel Torah*, que significa "No Início dos Deuses viu que Israel aceitaria a Lei".

A segunda forma de *Notariqon* é *contrativa* - uma reversão completa da primeira forma. Neste caso, a primeira letra de cada palavra de uma frase é usada para criar uma palavra que é a síntese da sentença inteira. Um exemplo disso uma palavra encontrada no Ritual Menor do Pentagrama, *AGLA*. As letras deste palavra é tirada da sentença *Atah Gibor Le-Olahm Adonai*, que significa "Tu arte grande para sempre, meu Senhor". Outro exemplo é a palavra *ARARITA* que é feita da sentença *Achad Rosh Achdotho Rosh Ichudo Temurahzo Achad ou Achad Raysheethoh; Achad Resh Yechidathoh; Temurathoh Achod*, que significa "Um é seu começo, um é sua individualidade, sua permutação é um".

Por outro exemplo, vamos citar uma palavra que é comumente usada por religiões sociais, mas com pouca compreensão verdadeira de seu significado. *AMEN* está escrito em hebraico como *Aleph, Mem, Nun*, que significa a frase *Adonai Melekh Na'a-Mon* ou "Senhor, Rei Fiel".

Como nota de interesse, um dos nomes dados à Cabala é *Chokmah Nestorah* ou a "Sabedoria Secreta". As letras iniciais desta frase são *Cheth* e *Nun*, que forma a palavra hebraica *Chen*, que significa "graça". Assim os cabalistas mostram que certas passagens bíblicas que se referem a Deus, concedendo Sua *graça* para alguém está realmente implicando que o que ele garantiu foi de fato a sabedoria secreta da Cabala.

Notariqons também podem ser formados usando letras diferentes das iniciais, como as letras finais ou intermediárias das palavras.

Temurah

A palavra *Temurah* significa "permutação". É um método de transposição de letras similar à criptografia. Usando este sistema, cada letra de uma palavra é substituída por outra letra, geralmente de acordo com um gráfico ou tabela. Isso pode resultar em uma nova palavra que pode ser comparado com o original, a fim de fornecer uma nova interpretação. *Temurah* é importante para interpretar textos cabalísticos como a *Torá*, e para criar talismãs.

Avgad: Forma simples de *Temurah* em que qualquer letra de uma palavra é substituída pela letra que segue no alfabeto. Assim, a carta que Beth poderia estar substituindo por Aleph, Daleth para Gimel, etc.

Thashrag: O método de escrever uma palavra de trás para frente.

Boustrophedon: Um método de escrever em linhas alternadas, uma da direita para a esquerda e outra da esquerda para a direita. (O *Shem ha-Mephoresh* foi derivado do capítulo do Bíblico Êxodo usando este método)

Tziruph: Um método de dobrar o alfabeto hebraico de volta para si mesmo, para que uma metade pode ser trocada pela outra metade. Então mudando alternadamente primeira letra ou primeiras duas letras no início da segunda linha, vinte e quatro combinações são obtidas. Estes são coletivamente conhecidos como a *Tabela do Combinações de Tziruph*.

Por exemplo, vamos usar a primeira das vinte e quatro combinações conhecido como *Albath*: Cada combinação da *Tabela das Combinações de Tziruph* deriva seu nome dos dois primeiros pares de letras de ambas as linhas (ALBTh). Essas letras são chave para a composição do sistema, já que qualquer letra em um dos pares é substituída por outro. Portanto, usando o método de *Albath*, a palavra *Ruach* (RVCh) seria ser transformado em *Detzau* (DTZo).

Existem quatro outras tabelas usadas em *Tziruph*, chamadas de *Tabela Racional*, o *Tabela Direita*, a *Tabela Reversa* e a *Tabela Irregular*. Nós não entraremos em detalhes sobre estas tabelas, exceto para dizer que eles são cada formados a partir de um quadrado contendo 484 quadrados menores (22 x 22). A *Tabela Direita* coloca as letras do alfabeto hebraico para estes quadrados em sua sucessão natural a partir do canto superior direito comercial indo da direita para a esquerda e de cima para baixo. A *Tabela Reversa* a sucessão natural de letras a partir do canto superior esquerdo do quadrado da esquerda para a direita, mas também do canto inferior direito do quadrado de baixo para cima.

Métodos Alternativos

Alguns cabalistas também acrescentam significados ocultos às palavras hebraicas, colocando a forma de Letra Final de uma letra no meio de uma palavra, ou por não usar a forma final usual das letras no final de uma palavra. Ambos irão alterar o valor numérico da palavra inteira.

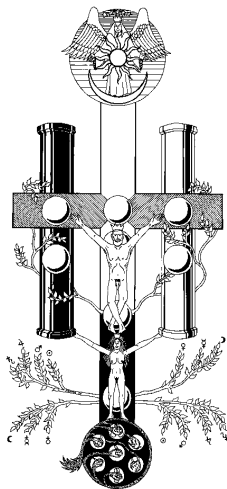
Há também maneiras de codificar significados esotéricos em palavras usando letras de tamanho ímpar ou letras invertidas. Os significados também podem ser obtidos por meditação nas formas das letras hebraicas.

11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
K	I	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A
M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	L

AS QLIPPHOTH

Há duas teorias para o surgimento das Qliphoth, A Queda do Jardim do Éden e A Quebra dos Vasos.

Jardim do Éden Antes e Depois da Queda



O Jardim do Éden antes da Queda

Na cúpula estão os TRÊS SEPHIROTH SUPERNAL resumidos em UM - AIMA Elohim, a Mãe Superna - A Mulher do Apocalipse (Cap. 12) vestida com o SOL, a LUA sob seus pés, e na cabeça a Coroa de Doze Estrelas.

Está escrito: "Então o Nome JEOVÁ (YHVH) se une ao Nome ELOHIM, pois JEOVÁ plantou um Jardim ao Leste no Éden".

Das Três Supernais, segue as outras Sephiroth da ÁRVORE DA VIDA. Abaixo da ÁRVORE, procedente de MALKUTH está A ÁRVORE DO CONHECIMENTO DO BEM E DO MAL que fica entre a Árvore da Vida e o Mundo ou Assiah ou Conchas, representada pelo DRAGÃO Enrolado com Sete Cabeças e Dez Chifres - sendo os Sete Palácios Infernais e os Dez Sephiroth Aversas.

O rio NAHER flui do Éden Supremo e em DAATH está dividido em quatro cabeças:

PISÃO: Fogo - fluindo para GEBURAH onde há ouro.

GIHON: Água - as Águas da Misericórdia, fluindo para CHESED.

HIDDIKEL: Ar - fluindo para TIPHARETH.

PHRATH (Eufrates): Terra - fluindo para MALKUTH.

Está escrito: "Em DAATH, as Profundezas estão quebradas e as Nuvens derrubam o orvalho".

A palavra Naher tem o significado de "fluxo perene" - "águas que nunca falham", ao contrário de outras palavras que significam Torrente ou Ribeiro.

O rio que sai do Éden é o Rio do Apocalipse, as Águas da Vida, claro como cristal que procede do Trono, em ambos os lados da Árvore da Vida, carregando todos os tipos de Fruta.

Assim, os rios formam uma cruz e sobre ela O GRANDE ADÃO, o FILHO que governará as Nações, foi estendido de TIPHARÉ e seus braços se estendem até GEBURAH E GEDULAH, e em MALKUTH está EVE, apoiando com as mãos os DOIS PILARES.

O Jardim do Éden depois da Queda

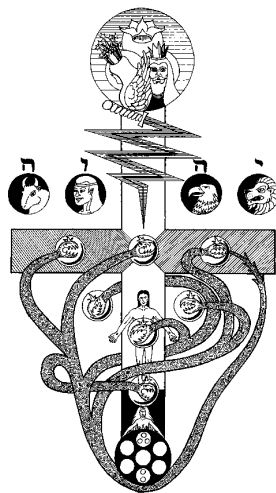
A Grande Deusa EVE, sendo tentada pelos frutos da ÁRVORE DO CONHECIMENTO cujos ramos tendem a subir para as sete Sephiroth inferiores, mas também para o Reino das Conchas, estendeu a mão para eles e os dois pilares ficaram sem suporte.

Então a Árvore Sephirótica foi destruída. Ela caiu e com ela caiu o Grande ADAM. E o Grande Dragão Vermelho levantou-se com suas sete cabeças e dez chifres, e o EDEN estava desolado - e as dobras do Dragão cercaram MALKUTH e o ligaram ao Reino das Conchas.

E as cabeças do Dragão subiram às sete Sephiroth inferiores, até DAATH aos pés de Alma Elohim.

Assim foram os quatro rios de EDEN profanados e a boca do dragão deu as águas infernais em DAATH - e esta é LEVIATHAN, a serpente perfurante e torta.

Mas TETRAGRAMMATON ELOHIM colocou as Quatro Letras YHVH do NOME e a Espada Flamejante das Dez Sephiroth entre o devastado Jardim e o Supernal Éden, que isto não deveria estar envolvido na Queda do ADAM.



E tornou-se necessário que um Segundo Adão surgisse para restaurar o Sistema e, assim, como o ADAM havia sido espalhado na Cruz dos Quatro Rios, assim o Segundo ADAM deveria ser crucificado nos Rios Infernais dos quatro braços armados da MORTE - ainda assim para fazer isto Ele deve descer ao mais baixo, até MALKUTH a Terra, e nascer dela. (Salmo 74: "Você quebra as cabeças do Leviatã em pedaços").

E nas Cabeças de Dragão estavam os nomes dos oito reis de Edom e em seus chifres os nomes dos Onze Duques de Edom, por DAATH tendo desenvolvido no Dragão uma nova Cabeça, o Dragão de Sete Cabeças com Dez Chifres se tornou Oito Cabeço e Onze Chifrudo (Gênesis, 36:31 a 43. Crônicas 1: 43 a 54.)

[Nota: Os edomitas eram os descendentes de Esaú que venderam seu direito de primogenitura. Seus reis passaram a simbolizar forças ilegais e caóticas.]

A Quebra dos Vasos

A Quebra dos Vasos é outra versão da Queda do Jardim do Éden (como defendido pela Cabala Lurianica). Este evento corresponde à destruição dos mundos iniciais falidos da Cabala anterior - o universo do Caos ou *Tohu*. Segundo a tradição, existem dois aspectos da emanção da Luz Divina. Um é linear, na forma do corpo de Adam Kadmon, (ou o glifo da Árvore da Vida como a conhecemos). O segundo é circular, em que as Sephiroth tomaram forma dentro de Adam Kadmon em uma série de círculos concêntricos. O círculo mais externo era Kether, que ficava próximo para o círculo abrangente de Ain Soph Aur. Nesta fase inicial, as Sephiroth ainda não separadas, mas unidos como uma série de luzes ou pontos. Estas Sephiroth de luzes rotatórias receberam então "vasos" ou campos de contenção, nos quais organizavam sua substância e operações.

O que aconteceu a seguir foi o que é chamado de "A Quebra dos Vasos" ou "A Morte dos Reis". Os recipientes de contenção pertencentes às três Sephiroth Supernais eram robustos o suficiente para receber a Luz Divina que entrava nelas, mas a força da Luz era instável e não tinha direção. Quando a luz atingiu as próximas seis esferas de Chesed para Yesod, o fez com tal potência que os vasos se despedaçaram um por um, enviando fragmentos caindo. O vaso de Malkuth também ficou rachado, mas não quebrou.

Alguma Luz retornou à sua fonte, mas o restante dela foi abatido junto com os vasos quebrados. Os pedaços quebrados dos vasos tornaram-se as Qlippoth e as origens da matéria bruta. A luz que foi presa por Qlippoth, forneceu a força vital e a substância para o este reino, que afetou todos, exceto os reinos Supernais.

Uma das consequências mais graves da pressão devastadora da luz quebrando os vasos era que todos os níveis do mundo abaixo das Supernais caíram a partir de sua localização normal. (A morte dos reis edomitas em que Gênesis se refere à quebra dos Vasos e sua consequente queda a um nível inferior). Nada deveria permanecer em sua posição correta. O mundo de Assiah, o Mundo Ativo mergulhou e se misturou com as moradas mais baixas do mundo das Qlippoth. O processo universal ficou em desacordo com a sua ordem anterior.

Uma das explicações sobre o motivo pelo qual os vasos foram danificados é que nesta fase de *Tohu*, as Sephiroth primitivas poderiam receber a Luz do Divino como Vasos, mas sendo simples pontos de emanção, eles não podiam devolver Luz nem interagir um com o outro. Desta forma, eles não poderiam se parecer com o Divino e consequentemente estavam incompletos. Assim, eles foram incapazes de manter a Luz do Divino, e foram subjugados e despedaçados pela Luz. A razão que estes instáveis vasos foram criados em primeiro lugar (de acordo com a tradição lurianica) foi que mal deveria vir a existir. Isso daria à humanidade a liberdade de escolher; algo que é pré-requisito para a restauração dos vasos. Além disso porque o Mal emanou do primeiro e mais alto dos Vasos, pode ser reconstruído e restaurado a este nível.

Um alerta

Nós omitimos grafias hebraicas para todos os nomes Qlippóticos. Um dos nossos iniciados sugeriu que, ao escrever os nomes dos Qlippoth para estudo, o aluno deve escrever um nome divino correspondente ao lado dele, a fim de equilibrar as energias negativas com positivas. Por exemplo, para Binah: *YHVH Elohim* junto de *Satariel*. Ao fazer isso, o aluno não ficará excessivamente obcecado com as forças degenerativas do Qlippoth quando estudando. Ao escrever os nomes das Qlippoth dos Signos Zodiacais, os Arcanjos dos Signos poderiam ser empregados para o equilíbrio.

O objetivo de ensinar os alunos sobre as Qlippoth não é fornecer ao aspirante uma lista de nomes demoníacos com os quais trabalhar. Nós certamente *não* recomendamos que os alunos experimentem ou meditem sobre qualquer uma das entidades listadas nesta seção. O objetivo de tudo isso é ensinar o aluno a não ter medo de tais seres, mas sim compreender o seu lugar dentro do sistema Cabalístico do universo.

Quando uma pessoa tem medo de algo tão completamente que evita até mesmo o pensamento de tais seres, o resultado é muitas vezes que as forças da psique recebem força, aumentando assim seus poderes degenerativos. Muitas vezes o indivíduo que pensa que ele/ela derrotou essas entidades por rejeição qualquer referência a eles, pode achar que suas tendências de desequilíbrio vazam fora da psique de várias formas imprevisíveis, causando padrões de comportamento obsessivo (gula, auto abuso, toxicodependência, etc.

Ao estudar esta seção, o aluno faria bem em lembrar: *"O medo é fracasso, então vá sem medo - por ele que treme na Chama e no Dilúvio e em as Sombras do Ar, não tem parte em Deus".*

As Qlippoth

As Qlippoth são um grupo de dez Sephiroth caóticas e desequilibradas, que são os opostos diretos das esferas harmoniosas da Árvore da Vida (Otz-Chaim), e assim eles formam uma segunda árvore que é chamada de Otz-Daath. Elas são simplesmente destrutivas e aspectos desequilibrados das Sephiroth. Como cada Sephira é dito ter uma "virtude" existe um "vice" correspondente. A Árvore Qlippótica é geralmente representada enviado como uma imagem espelhada da Árvore da Vida, refletida da base de Malkuth.

Diz-se que a décima Sephirah está "caída" porque depois da queda, quando os Vasos foram quebrados, Malkuth desceu e veio descansar sobre o Reino das Conchas (Qlippoth), e é por isso que sua influência é tão poderosa no mundo da humanidade. E assim como eles foram formados a partir de um excesso de energia instável, seu poder é ligado a todas as formas de excesso de indulgência e excesso de desequilíbrio em geral. Enquanto as Sephiroth simbolizam evolução progressiva e reunião espiritual com o Divino, os Qlippoth representam des-evolução e desintegração espiritual.

Da mesma maneira que a figura do pentagrama ereto (com o Espírito ponto no topo) é utilizado para simbolizar as forças equilibradas das Sephiroth e os Elementos, o pentagrama invertido é usado para indicar o desequilibrado ou forças Qlippoticas (Espírito invertido).

As dez Sephiroth adversas de Qlippoth também são coletadas nos Sete palácios (o grande dragão vermelho, Leviatã das Qlippoth com sete cabeças e dez chifres). A Ordem Infernal das Qlippoth corresponde um pouco a as várias ordens angélicas. Diz-se que Samael rodeia todas as Qlippoth, fazendo assim onze em vez de dez. É por isso que onze é visto como um número que se refere especialmente as Qlippoth.

Os nomes das forças Qlippotic atribuem para os Três Véus Negativos são:

000. Ain	<i>Qemetiel</i>	A Multidão de Deuses
00. Ain Soph	<i>Belial</i>	Sem Deus
0. Ain Soph Aur	<i>Athiel</i>	Incerteza

As dez forças Qlippotic atribuídas aos Sephiroth e os sete palácios aversos são:

1. Kether	<i>Thaumiel (também Kerethial)</i>	Gêmeos de Deus (Cortada de Deus)
2. Chokmah	<i>Ogiel</i>	O Impedidor
3. Binah	<i>Satariel</i>	Os Ocultadores
4. Chesed	<i>Gasheklah</i>	Os Golpeadores
5. Geburah	<i>Golachab</i>	Os Flamejantes
6. Tiphareth	<i>Tageriron</i>	Os Disputadores
7. Netzach	<i>Oreb Zaraq</i>	Os Corvos da Dispersão
8. Hod	<i>Samael</i>	O Veneno de Deus
9. Yesod	<i>Gamaliel (também Nachashiel)</i>	Os Obscenos (Serpentes Malignas)
10. Malkuth	<i>Lilith</i>	Rainha da Noite e Demônios

As Qlippoth dos Planetas são os mesmos que os das Sephiroth correspondentes. Há também doze príncipes e tribos de forças Qlippoticas que são atribuídos ao Sinais Zodiacais e os meses do ano. Esses incluem:

As Qlippoth:

000. QEMETIEL: Toma a imagem de um vasto Homem-Dragão negro que une sob ele a força do Kether Qlippótico.

00. BELIAL: Aquele que nega a Deus, toma a forma de um Homem-Dragão negro inchado que une sob a força da Chokmah Qlippótica.

0. ATHIEL: Aparece como um Homem-Inseto preto inchado que une sob a força da Binah Qlippotic.

1. THAUMIEL: As Duas Forças Contendentes. O Thaumiel aparece como cabeças duplas e gigantes sem corpos, mas tendo asas. Eles procuram continuamente combinar-se com os corpos de outras entidades ou forças.

KERETHIAL: Cortado de Deus. O Kerethial toma a forma de gigantes negros malignos.

2. OGIEL: Ogriel assume a forma de gigantes negros cobertos em serpentes retorcidas. Os chamados duques de Esaú também são a Chokmah Qlippótica.

3. SATARIEL: Satarlel aparece como uma gigantesca cabeças cujos olhos são vistos através de um véu. Eles são seguidos por centauros peludos malignos conhecidos como o Serlel de Esaú.

4. GASHEKLAH: Os disjuntores em pedaços, perturbadores de todas as coisas. Eles tomam a forma de gigantes com cabeça de gato preto.

5. GOLACHAB: As formas simbólicas do Golachab são grandes cabeças negras que surgem como vulcões.

6. TAGERIRON: As formas dos Discordantes são as de Gigantes negros trabalhando constantemente um contra o outro.

7. OREB ZARAQ: Os Corvos Dispersantes. Eles assumem a aparência de corvos demoníacos voando de um vulcão.

8. SAMAE: Os Enganadores Suas formas simbólicas são as de monstros parecidos com cães demoníacos.

9. GAMALIEL: Os Obscenos, cujas cabeças são como Homens-Touro. A força do Dragão Cego é também atribuída a Yesod Qlippotic.

10. LILITH: A aparição de Lilith é a de uma linda mulher que se transforma em um demônio negro como um macaco.

Os Signos

11. BAIIRON: O rebanho, evoluiu de Samael. Sua forma simbólica é a de Dragon-Leão nas cores preto e vermelho fosco.

12. ADIMIRON: Os Sangrentos, que se parecem com os Leões-Lagartos em as cores de amarelo fosco, cinza e sangue misturado com água.

13. TZELILIMIRON: Os Errados, que assumem as formas de selvagens cães de cabeça triangular. Suas cores são vermelho-sangue e bronze.

14. SHICHIRIRON: Os Negros, cujas formas são uma junção de lagostim, réptil e inseto com um rosto demoníaco.

15. SHALHEBIRON: Os Flamejantes, que se assemelham a ferozes lobos e chacais nas cores de vermelho e amarelo em chamas.

16. TZAPHIRIRON: Os Sangrentos, que se assemelham a putrefação cadáveres ainda vivos nas cores da Terra.

17. ABIRIRON: Os Arditos, que assumem as formas de goblins cinzentos inchados.

18. NECESHTHIRON: Os Insolentes, que parecem insetos de cabeça humana cobertos de cobre.

19. NASHASHIRON: Os Furtivos, que se assemelham a cobras com cabeça de cachorro.

20. DAGDAGIRON: Os Duvidosos, em forma de grande e vorazes peixes de cabeça chata em tons avermelhados reluzentes.

21. BAHIMIRON: Os Bestiais, que são fantásticas criaturas como elefantes ou hipopótamos, mas esmagadas. Eles rastejam ainda com grande força. Suas cores são marrons e pretas, e suas peles são puxadas como se sobre o corpo de um grande besouro.

22. NASHIMIRON: As Malignas que se assemelham a esqueletos que se juntaram aos corpos de peixes e cobras.

Seres Qliphoticos

BEHEMOTH: é uma criatura aversa que representa a síntese de todos os Qlipoth dos Signos Zodiacais. Ele lembra a criatura descrita sob o Qlipoth Behimiron.

LEVIATÃ: é uma criatura formada por muitos dragões unidos. Cada uma das suas escamas vermelhas representam uma serpente maligna separada. Ele é a síntese das Qlippoth.

GEHENNA - AS ABERTAS INFERNAS: Antigamente, isso se referia a Ge-Hinnom, ou o Vale de Hinom, o depósito de lixo e crematório para criminosos e pobres. Ele veio para simbolizar o inferno. Na Cabala, há sete Infernos, assim como existem sete céus ou palácios. Cada Inferno associou-se a uma das Sete Terras:

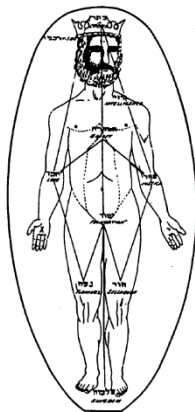
1. As Supenais. *SHEOL* - "Abismo". Tipo de Terra: *Aretz*-Terra desmoronando seca.
2. Chesed *ABADDON* - "Destruição". Tipo de Terra: Molde *Adamah*-avermelhado.
3. Geburah. *BAR SHACHATH* - "Poço da Ruína". Tipo de Terra: *Gia*-solo ondulante, como as encostas de um vale.
4. Tiphareth. *TIT HA-YAWEN* - "Mago da Lama" Tipo de Terra: *pasto de Neshiah*, pasto.
5. Netzach. *SHAARE-MAWETH* - "Portas da Morte". Tipo da Terra: *Areqa*-Terra.
6. Hod. *TZAL-MAWETH* - "Sombra da Morte". Tipo de Terra: *Tziah*-solo arenoso do deserto.
7. Yesod e Malkuth. *GE-HINNOM* - "Vale do Hinnom". Tipo de Terra: *Thebal* ou *Cheled*-Terra e Água misturados.

Estes Sete Palácios Infernais estão rodeados pelos Quatro Mares: (1) as Águas das Lágrimas, (2) as Águas da Criação, (3) as Águas do Oceano e (4) o Mar Falso.

O Homem

ADAM KADMON

Do ponto de luz de Ain Soph Aur o "Corpo" do Divino foi formado - o homem primordial que precedeu todos os outros primordiais. Este é *Adam Kadmon*, o "homem arquetípico" ou protótipo de humano que é circunscrito na Árvore da Vida. Kether, a coroa está acima de sua cabeça e Malkuth está a seus pés. Este *humano divino* contém a essência de YHVH, pois Yod é simbolizado pela cabeça de Adam Kadmon, o Heh alude aos braços e ombros, a letra Vav refere-se ao tronco, e Heh Sophith é atribuído às pernas e pés.

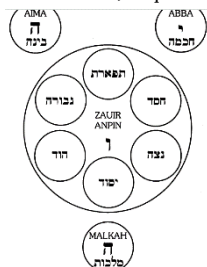


Concebido antes do mundo de Atziluth, Adam Kadmon foi a primeira de quatro reflexões do Eterno, que se manifestam como existência do Divino para o Material. Ele é um elo intermediário entre o Ain Soph. A ordem dos Mundos Cabalísticos ainda virá em manifestação. Adam Kadmon é a consciência do Divino, contendo dentro de si tudo o que é necessário para criar o universo manifesto como um reflexo do universo divino. Ele contém dentro de seu ser Vontade (Atziluth), Intellecto (Briah), Emoção (Yetzirah) e a Capacidade de Ação (Assiah). Adam Kadmon é o espelho da reflexão que é usado pelo Divino para *experimental-se* através dos Quatro Mundos da Cabala, pois somente uma descida em todos os quatro Mundos capacitará o Divino a aperceber-se de todos os aspectos da divindade. No entanto, uma vez que Adam Kadmon desce para o Mundo Ativo da Manifestação, ele deve ser refletido de volta para a Fonte Original Atziluthica. O corpo de Adam Kadmon na Sephiroth da Árvore da Vida é um maior reflexo do corpo humano sobreposto às esferas da Árvore. O Pilar da Misericórdia está localizado no lado direito de Adam Kadmon e no Pilar de Severidade no seu lado esquerdo. Ao aplicar a Árvore da Vida ao seu próprio corpo, um *reflexo* da divindade é alcançado.

A restrição cabalística da Luz Divina nas esferas que compunham o corpo de Adam Kadmon foi para o propósito da criação da humanidade. Mas a Luz ainda era muito potente para cumprir esse propósito. Assim, a Luz foi dividida em quatro mundos, cada mundo velado sucessivamente daquele que o precedeu.

PARTZUFIM

Há um ensino no *Zohar* (ou *Livro de Esplendor*) que divide os Sephiroth em cinco aspectos arquetípicos. A palavra *partzufim* significa "faces" (singular-partzuj). Refere-se a cinco forças ou personas arquetípicas que tomam o lugar das Sephiroth como as principais manifestações de Adam Kadmon após "A Quebra dos Vasos". Após a "Quebra", os vasos foram então reconstruídos e refeitos nas "Faces". Isso constituiu o *Universo de Retificação* que substituiu o *Universo do Caos*. Os Partzufim incluem Arik Anpin, Abba, Aima, Zaur Anpin e Nukba de-Zaur (também conhecido como Malkah). Algumas fontes referem-se a um total de sete Partzufim, incluindo dois que são referidos ao nível superior de Kether, Aatik Qadosh e Aatik Yomin; enquanto Arik Anpin é por vezes considerado a parte inferior de Kether.



Esses cinco pontos são centros de força através dos quais a energia criativa do Divino é capaz de operar o manifesto. Estes cinco também estabelecem a forma final de Adam Kadmon após a Quebra dos Vasos - uma forma que é muito diferente da figura do "Homem Arquetípico" que existia antes da Queda. Os partzufim constituem o Mundo de Atziluth, que é refletida nos três mundos inferiores. Mais importante ainda, os partzufim eram fortes o suficiente para conter a Luz que havia destruído os Vasos anteriores.

Eles foram capazes de dar e receber Luz. Essas "caras" pareciam a humanidade e foram capazes de interagir uns com os outros de uma forma antropológica.

ARIK ANPIN: significando o "Grande Rosto" ou "Maior Conde" (literalmente "grande face"). Também conhecido como *Macroprosopus*. Um dos títulos de Kether. Outros títulos de Kether incluem *Aatik Yomin*, "o Antigo dos Dias", e *Aatik Qadosh*, "o Santo Ancião".

ABBA: Kether ou o vasto semblante emana primeiro como *Abba*, o Pai Supernal, e *Aima*, a Mãe Supernal. Abba, o Pai Celestial é referido para a letra hebraica Yod de Tetragrammaton. O Abba está associado a Sephirah Chokmah.

AIMA: A Mãe Supernal, *Aima*, é referida à letra Heh. Aima é atribuída à Sephirah de Binah. Abba e Aima funcionam como um potencial duplo. Eles atuam como modelos de diferenciação que dividem todas as emanções em ativo ou passivo, estimulante ou receptor, masculino ou feminino. *Elohim* é um nome dado a esses dois seres unidos.

ZAUIR ANPIN: Literalmente "pequena face". Também chamado *Microprosopus* ou o semblante menor. Zauir Anpin é o filho dos Elohim, Abba e Aima, o filho representa um "nascimento" nos mundos inferiores de manifestação abaixo das Supernais. Zauir Anpin corresponde às seis Sephiroth de Chesed, Geburah, Tiphareth, Netzach, Hod e Yesod; e destes especialmente a Tiphareth. Também está associado com a letra Vav de Tetragrammaton. Este partzuf é central para o processo de restauração da Árvore da Vida ao seu estado original antes da Queda.

NUKBA DE-ZAUIR: Literalmente a "Mulher de Zauir", este partzuf simbolizava a contraparte feminina de Zauir Anpin. Títulos adicionais desta "cara" incluem Malkah e Kalah, MALKAH "a Rainha" e KALAH "a Noiva." Estes são os títulos da Sephirah Malkuth, que é considerada a esposa do Microprosopus. Itis também referida Heh Sophith do Tetragrammaton.

TIKKUN: Que significa "Redenção" é a restauração do universo à sua pureza primordial e design, é a correção da confusão e do caos que foi o resultado da Quebra dos Vasos. A criação do partzufim (faces) que introduziu um novo padrão de dinâmica para a Árvore da Vida, é uma parte do processo de tikkun, um processo de limpeza e reconstrução da Árvore. A luz divina de Atziluth (o mundo do partzufim) é passada para o outro mundo e alterado ou filtrado à medida que desce. A potência total da Luz é modificada em sua descida. Assim, o processo de tikkun é iniciado, mas só pode ser completado pela humanidade. A tarefa humana é restaurar o sistema da Árvore da Vida restaurando o mundo de Assiah, o mundo físico, ao seu estado original de espiritualidade para removê-lo do reino de Qlipboth e permitir um estado de unidade para existir entre todo ser e o Divino, ininterrupta pelos Qlipboth. Essa tarefa é uma limpeza espiritual interna que todo ser humano deve se esforçar.

O Microcosmo

Sabereis que toda a Esfera de Sensação que circunda todo o corpo físico de um homem é chamada de "O Espelho Mágico do Universo". Pois nela estão representadas todas as forças ocultas do Universo projetadas como em uma esfera, convexas ao exterior, mas côncava para o homem. Esta esfera circunda o corpo físico de um homem como os Céus Celestiais fazem o corpo de uma Estrela ou de um Planeta, tendo suas forças espelhadas em sua atmosfera. Portanto, sua distribuição ou organização é a cópia daquele Mundo Maior ou Macrocosmo. Neste "Espelho Mágico do Universo", portanto, estão as Dez Sephiroth projetadas na forma da Árvore da Vida como em uma esfera sólida. O corpo físico de um homem está dentro das Dez Sephiroth projetadas em uma esfera. As divisões e partes do corpo são formadas a partir das Sephiroth da Árvore da Vida, assim:

As Supernas

Kether está acima da Coroa da Cabeça e representa uma coroa que de fato é poderosa, mas requer uma dignidade para usá-la. Na coroa da cabeça é colocada a faculdade de Neschamah, que é o poder da Aspiração para aquilo que está além. Este poder Neschamah é especialmente atribuído à Triade Infernal em Assiah, da qual existem três manifestações que estão incluídas no conceito geral.

De Chokmah e Binah são formados os lados do cérebro e cabeça. Existem as faculdades intelectuais de Sabedoria e Compreensão, brilhando e iluminando seu inferior, o Ruach. Eles são as mansões da administração prática do intelecto, cuja aparência física é refletida em Ruach.

No Espelho Mágico do Universo, ou a Esfera da Sensação, o Homem é colocado entre os pilares da Árvore da Vida, conforme projetado em uma esfera. Estes mantêm seu lugar e não se move, mas o próprio homem coloca em sua Esfera da Sensação naquele ponto do Zodíaco que ascendeu no momento de seu nascimento e concepção, pois o mesmo grau do Zodíaco ascende a ambos, caso contrário o nascimento não poderia tomar lugar. Isso quer dizer que naqueles tempos o mesmo grau do Zodíaco está ascendendo no Oriente dos Céus da Estrela, onde ele está encarnado. Assim, ele permanece durante essa encarnação enfrentando esse ponto particular em sua esfera de sensação. Isto é, esta esfera não muda sobre o corpo físico.

Chesed e Geburah

De Chesed e Geburah são formados os braços. Existem as faculdades de ação operativa, portanto em suas extremidades estão os símbolos dos Quatro Elementos e do Espírito, assim:

Polegar	Espírito
Dedo Indicador	Água
Dedo Médio	Fogo
Dedo Anelar	Terra
Dedo mindinho	Ar

Os braços são os manifestantes do poder executivo do Ruach, e aí estão as faculdades de toque fortemente expressas.

Tiphareth

De Tiphareth é formado o tronco do corpo, livre dos membros, e aí como em um receptáculo de influências estão situados os órgãos vitais. O sangue é Espírito misturado e governando o princípio aquoso. Os pulmões são os receptáculos do ar que tempera o sangue como o vento faz com as ondas do mar, as impurezas mefíticas do sangue em sua travessia do corpo requerendo a força dispersora do ar, assim como o mar, sob uma calma, putrifica o impuro.

O coração é o grande centro da ação do fogo, emprestando sua energia como um impulso para os outros. Daí vem da natureza ígnea a cor vermelha do sangue. A parte acima do coração é a morada principal do Ruach. Esta parte é a cidadela central do corpo e é a morada particular da Vontade Inferior e mais física. A Vontade Maior está no Kether do corpo. Para que a vontade maior se manifeste, ela deve ser refletida na inferior.

Essa Vontade Inferior é potente ao redor do coração e está assentada como o Rei do corpo em seu trono. A concentração das outras faculdades do Ruach na e sob a presidência da Vontade, ao mesmo tempo refletindo o governo administrativo de Chokmah e Binah, que é chamada de consciência humana. Isto é, um reflexo das duas Sephiroth criativas sob a presidência dos Quatro Elementos, ou o reflexo de Aima e Abba como os pais do Jeová humano. Mas a Neschamah humana existe apenas quando a vontade superior é refletida pela ação de aspiração de Kether para a parte inferior do corpo, e quando a letra flamejante SHIN é colocada como uma coroa na cabeça de Microprosopus. Somente assim o humano se tornará o receptáculo da Vontade superior e a ação de Neschamah e o elo com ele.

A vontade inferior é o Jeová humano, um Deus irado e ciumento, o Agitador dos Elementos, o manifestador na vida do corpo. Mas iluminado pela vontade superior, ele se torna YEHESHUAH, não mais zangado e ciumento, mas o auto sacrificador, expiatório e reconciliado. Isso diz respeito à ação do homem mais físico. Até este Ruach também são apresentados os reflexos do Universo Macrocósmico na Esfera da Sensação. Eles cercam o Ruach que, no homem natural, os sente vagamente e não os compreende.

As faculdades da Terra são mostradas nos órgãos que digerem e putrificam, expulsando as impurezas, mesmo quando a Terra é colocada acima de Qlippoth. Tu dirás, então, que o Ruach não pode ser a mente racional, visto que reflete sua razão de Chokmah e Binah, mas é a faculdade executiva que raciocina, que opera e combina as faculdades refletidas nela. A mente racional, portanto, é aquela que usa e combina os Principia de Chokmah e Binah, de modo que as partes de Chokmah e Binah que tocam os Ruach são os iniciadores do poder de raciocínio. A razão em si é um processo e um simulacro da ação da Sabedoria e Entendimento superiores.

O Ar não é a Luz, apenas o tradutor da Luz. No entanto, sem o ar, as operações da luz não poderiam ser realizadas. A palavra Ruach, Espírito, também significa Ar. É como uma coisa que sai e não sabes para onde, e vens não sabes donde. "O vento assopra onde quer, e ouves a sua voz, mas não sabes de onde vem nem para onde vai, assim é todo aquele que é nascido do Espírito". Este Ar, o Ruach, permeia todo o corpo físico, mas sua influência concentrada é sobre o coração. No entanto, se não fosse pela força limitante de Chokmah e Binah acima, da esfera de sensação que a cercava, e de Malkuth abaixo, o Ruach não poderia se concentrar sob a presidência do Nome, e a vida do corpo cessaria. Até agora sobre o Ruach como um todo, isto é, a ação da Vontade em Tiphareth.

Netzach e Hod

De Netzach e Hod formam-se as coxas e pernas, e terminam nos símbolos de cinco, assim como os braços; mas eles não são tão móveis, devido ao efeito de Malkuth. Neles são colocadas as faculdades de

apoio e firmeza e equilíbrio; e eles mostram as qualidades mais físicas do Ruach. Neles está a força de sustentação do Ruach. Eles são a afirmação dos Pilares das Sephiroth, como resposta ao Passivo, os braços mais respondendo aos dois pilares que são Ativos. Eles são as colunas do Templo Humano.

Yesod

De Yesod são formados os órgãos gerativos e excretórios, e aí está a sede dos desejos inferiores, tendo a dupla natureza da rejeição das Qlipoth, e simulacro das forças vitais em Tiphareth. É a sede especial da consciência automática. Isto é, não a vontade, mas o simulacro da vontade em Tiphareth. Yesod é a mais baixa dos Sephiroth do Ruach, e representa "Ação Fundamental". Portanto, governa a geração. Essa consciência automática é para o Nepheshch o que a ação de Daath é para o Ruach. Sem haver um simulacro para os governos de Yesod, a construção para o caminho para a doença e a morte é certa. Pois isto será uma retirada das forças vitais do Nome, que estão na cidadela de Tiphareth, para localizá-las em Yesod, que é uma posição mais facilmente atacada. Pois a consciência automática é o tradutor do Ruach até o Nepheshch.

Malkuth

De Malkuth é formado todo o corpo físico sob o comando e presidência de Nepheshch. O Nepheshch é o corpo sutil da Luz Astral refinada sobre a qual, como num padrão invisível, o corpo físico é estendido. O corpo físico é permeado por raios do Ruach, dos quais é o preenchimento de matéria. O Nepheshch brilha através do corpo Material e forma o Espelho Mágico ou a Esfera da Sensação. Este Espelho Mágico ou Esfera de Sensação é uma imitação ou cópia da Esfera do Universo. O espaço entre o corpo físico e o limite da esfera da Sensação é ocupado pelo éter do mundo astral, o recipiente dos Raios Astrais do Macrocosmo.

O Nepheshch é dividido em seus sete palácios, combinando as influências sefíroticas em suas formas mais materiais. Ou seja, o mundo das paixões dominado pelo Ruach, ou pelo mundo que está além. Isto é, suas Sephiroth são apaixonadas, expressando um domínio apaixonado. Assim, suas três Sefiroth Supernas: Kether, Chokmah e Binah, estão unidas no sentido de sentir e compreender as impressões.

Seu Chesed é expresso por força de ação. Seu Geburah por violência da ação. Seu Tiphareth é expresso por uma contemplação mais ou menos sensual da beleza e amor pela sensação vital. Hod e Netzach, pelo bem-estar físico e pela saúde. Yesod, por desejos físicos e gratificações. Malkuth, pelo aumento absoluto e dominação da matéria no corpo material.

O Nepheshch é o corpo real, do qual o corpo material é apenas o resultado através da ação de Ruach, que com a ajuda do Nepheshch, forma o corpo material pelos raios de Ruach, que normalmente não seguem além dos limites do corpo físico. No homem comum, os raios de Ruach raramente penetram na esfera da Sensação. Brilhando através de mundos infinitos e lançando seus raios através dos confins do espaço, nesta Esfera de Sensação há uma faculdade colocada mesmo quando uma luz é colocada em uma abertura da parte superior do Ruach onde atuam os raios de Chokmah e Binah que governam o motivo, Daath.

Essa faculdade pode ser jogada para baixo no Ruach e daí pode irradiar-se para o Nepheshch. Consiste em sete manifestações que respondem ao Hexagrama, e é como a Alma do Microprosopos ou o Elohim do YHWH Humano. Portanto, na cabeça, que é seu assento natural e principal, formam-se as sete aberturas. Esta é a consciência espiritual distinta da consciência humana. É manifestado em 7 como dito apenas ou em 8 se Daath for incluído. O Pai é o Sol (Chokmah). A mãe é a Lua (Binah). O vento a carrega em seu peito (Ruach). Sua enfermeira é a terra (Nepheshch). O poder é manifestado quando pode vibrar através da Terra.

O que se segue é a verdadeira atribuição das sete aberturas da cabeça:

<i>A orelha direita é Saturno</i>	<i>A orelha esquerda é Júpiter</i>
<i>O olho direito é o Sol</i>	<i>O olho esquerdo é a Lua</i>
<i>A narina direita é Marte</i>	<i>A narina esquerda é Vênus</i>
<i>A boca é Mercúrio</i>	

Estes últimos representam aqui o sentido sonoro. O olho direito e esquerdo, o sentido luminoso, como o Sol e a Lua são os luminares do Macrocosmo. As narinas direita e esquerda através das quais a respiração passa, dando força ao corpo físico, estão sob Marte e Vênus. A boca está sob Mercúrio, o mensageiro e o Orador.

Esta consciência espiritual é um foco da ação de Neschamah. A força de Vontade Inferior deve controlar a descida desta consciência espiritual para o Ruach e daí para o Nephesh, pois a consciência deve descer ao Nephesh antes que as imagens da Esfera da Sensação possam ser percebidas. Pois somente os raios dessa consciência estão permeando o Ruach que pode tomar conhecimento disso. Essa faculdade da consciência espiritual é a sede do pensamento. O pensamento é uma Luz proveniente da irradiação dessa consciência espiritual, atravessando o Ruach à medida que a Luz atravessa o Ar e, a partir daí, encontra os símbolos refletidos na esfera da Sensação, ou espelho mágico do Universo. Esses símbolos são, por sua radiação (ou seja, a do Pensamento), refletidos novamente na Consciência Espiritual, onde são submetidos à ação da Mente de Raciocínio e da Vontade Inferior. Isto é, no homem natural ordinário, quando desperto, o pensamento atua através do Ruach, sujeito quando a ação da Vontade Inferior está presente, e submetido ao poder de raciocínio derivado como citado por Chokmah e Binah. Mas no homem comum quando dorme, e no louco, o idiota e o bêbado, o processo não é exatamente o mesmo.

No homem adormecido, a concentração do Ruach em seu coração durante o tempo de vigília produziu um enfraquecimento da ação do Ruach em sua subsidiária Sephiroth no Corpo Físico. Para preservar a conjunção salutar do Ruach com o Nephesh no corpo físico cujos limites são fixados pelas Sephiroth do Ruach, é necessário enfraquecer a concentração em Tiphareth para reparar a tensão que é produzida pela concentração do Ruach nele durante o estado de vigília. Esse refluxo do Ruach para sua subsidiária Sephiroth produz naturalmente um enfraquecimento do Vontade Inferior; e o Ruach, portanto, não reflete tão claramente a Faculdade de Raciocínio. Portanto, o pensamento da consciência espiritual reflete a imagem em uma série confusa, que é apenas parcialmente realizada pela Vontade Inferior. Isso é no que diz respeito ao homem natural comum no sono. No louco, como considerado à parte da obsessão, a obsessão pelo pensamento é frequentemente acompanhada da mania, e ainda mais frequentemente sua causa é o pensamento e a Vontade Inferior exercida fortemente em detrimento da faculdade de raciocínio. Isto é, que existe uma aliança entre os dois primeiros que domina a ação de Chokmah e Binah no segundo. A monomania é mostrada na consideração de apenas um símbolo que é atraente demais para a vontade. Uma corrente de pensamento é, portanto, simplesmente uma vibração graduada que surge do contato de um raio de pensamento com um símbolo.

Se controlado pelo poder de raciocínio e licenciado pela vontade, essas vibrações serão equilibradas e de igual duração. Mas, se não for controlado pela Vontade e pela Razão inferiores, elas serão desequilibradas e desarmoniosas. Ou seja, de comprimento irregular. No caso do bêbado, o equilíbrio da Esfera da Sensação e, conseqüentemente do Nephesh, é perturbado. Em conseqüência, os raios de pensamento são abalados a cada vibração, de modo que a esfera de sensação do Nephesh é levada a balançar e vacilar nas extremidades do Corpo Físico, onde a ação de Ruach é limitada. O pensamento, portanto, é ofuscado pelos símbolos da Esfera da Sensação, da mesma forma que os olhos podem ser ofuscados diante de um espelho, se este for sacudido ou acenado. A sensação então transmitida pelos pensamentos é a da Esfera da Sensação, oscilando e quase girando em torno do corpo físico, trazendo tontura, enjoo, vertigem e perda da ideia de lugar e posição. Quase o mesmo pode ser dito do enjoo e da ação de certas drogas. A restauração do equilíbrio da Esfera da Sensação depois disso naturalmente produz um afrouxamento da concentração do Ruach em Tiphareth, de onde o sono é uma necessidade absoluta para o bêbado. Isso é tão imperativo que ele não pode lutar contra a necessidade. Se ele o faz, ou se esta condição se repete constantemente, os raios de pensamento são lançados através da Esfera da Sensação de forma tão irregular e tão violenta que passam sua fronteira sem a Vontade Inferior ou o Poder de Raciocínio ou mesmo o próprio Pensamento; e este último, portanto, sem a proteção da vontade.

Surgem daí as condições de tremor de delírio, e uma abertura é feita na Esfera da Sensação que é desprotegida, e através da qual influências hostis podem entrar. Mas este último vem sob a cabeça da obsessão. Toda ação de pensamento na consciência espiritual tem origem na radiação, e a radiação é tão inseparável da consciência espiritual quanto da luz. Esta Consciência Espiritual é o foco da ação de Neschamah. A consciência espiritual é, por sua vez, o Trono ou Veículo da Vida do Espírito que é Chiah; e estes combinados formam a Carruagem daquela Vontade Superior que está em Kether. Também é a faculdade peculiar de Neschamah para aspirar aquilo que está além. A vontade mais alta se manifesta através de Yechidah. O Chiah é o verdadeiro Princípio da Vida, distinto da vida mais ilusória do Corpo Físico.

A Chama Brilhante do Fogo Divino, o Kether do Corpo, é o Eu Real da Encarnação. No entanto, poucos dos filhos dos homens sabem disso ou sentem sua presença. Menos ainda acreditam ou compreendem aquelas Potências Superiores, Angélicas, Arcangélicas ou Divinas, das quais a manifestação que toca diretamente a Yechidá, o Gênio Superior. Este Yechidá no homem comum raramente pode agir

através da consciência espiritual, visto que para isso o Rei do Corpo Físico, que é o Despertar Inferior, deve se erguer de seu Trono para reconhecer seu superior. Essa é a razão pela qual, em alguns casos, no sono apenas a Vontade Superior se manifesta em sonhos para o homem comum. Em outros casos, pode se manifestar às vezes através da prática sincera dos ritos religiosos, ou nos casos em que a oportunidade de auto sacrifício. Em todos esses casos, a Vontade Inferior reconheceu por um momento uma forma superior de si mesma, e o YHVH do homem refletiu-se no Eterno Senhor da Vida Superior. Esta Yechidá é a única parte do homem que pode verdadeiramente dizer, EHEIEH, Eu Sou. Este é então o Kether do Assiah do Microcosmo, isto é, é a parte mais alta do homem como homem. É aquilo que toca, ou é a manifestação de um maior alcance do Ser. Este Yechidá é ao mesmo tempo o Eu Superior e o Gênio Inferior, o Deus do Homem, o Atziluth de seu Assiah, assim como Chiah e Neschamah formam seu Briah, e Ruach seu Yetzirah. Esta é a Vontade Superior e a Consciência Divina, como Daath é a Consciência Espiritual, Tiphareth a Consciência Humana e Yesod a Consciência Automática.

É a Consciência Divina porque é a única parte do homem que pode tocar as forças Todas Potente. Atrás do Yechidah estão as Forças Angélicas e Arcanélicas das quais Yechidá é o manifestante. É, portanto, o Gênio Inferior ou vice-rei do Gênio Superior que está além, um anjo poderoso e terrível. Este Grande Anjo é o Gênio Superior, além do qual são o Arcanjo e o Divino.

Todos os Brilhantes (a quem chamamos Anjos) são Microcosmos do Macrocosmo Yetzirah, assim como o Homem é o Microcosmo do Macrocosmo de Assiah. Todas as formas Arcangélicas são Microcosmos do Macrocosmo de Briah, e os Deuses das Sephiroth são, conseqüentemente, os Microcosmos do Macrocosmo de Atziluth. Portanto aplique este aperfeiçoamento da Natureza Espiritual como a preparação do Caminho para a Luz Brilhante, a Luz Divina.

A persona maligna de um homem está na Esfera do Qlippoth e os diabos são os Microcosmos do Macrocosmo do Qlippoth. Essa persona má tem suas partes e divisões, e dela a parte que toca a Malkuth do Nephesh é sua Kether. Treme, portanto, às forças do mal que estão em tua própria pessoa má. E como acima do Kether de um Homem são suas formas Angélicas e outras, então abaixo da Malkuth da Persona Maligna existem formas terríveis, perigosas até mesmo para expressar ou pensar.

Os Pilares Direito e Esquerdo

pelo G.H. Fra. N.O.M.

Quanto à confusão que se descobriu existente em relação aos Pilares Direito e Esquerdo das Sephiroth na Árvore da Vida em relação aos lados direito e esquerdo de um homem, e quanto às fases da Lua – você deve observar:

Que em todo diagrama e imagem, o lado direito do observador está próximo do Pilar da Misericórdia – Chokmah, Chesed e Netzach; enquanto o Pilar da Severidade está à esquerda do observador. No entanto, quando você aplica a Árvore da Vida a si mesmo, o seu lado, braço e perna direitos representam o lado da Força e da Severidade, Binah, Geburah e Hod, e seu lado esquerdo refere-se ao Pilar da Misericórdia. De modo que quando você olha para um diagrama, você está olhando como se fosse para um homem de frente para você, de modo que seu lado direito está de frente à esquerda dele. Seu lado Misericordioso constitui o Pilar da mão direita diante de você, de modo que é como se você olhasse para si mesmo em um espelho.

Assim como o homem olha para você, assim também a Lua observa você e então você diz que a Lua em seu quarto crescente está do lado da Misericórdia, a coluna direita das Sephiroth; e em seu quarto minguante, a crescente está no Pilar esquerdo da Severidade.

Um Diagrama, portanto, é um retrato de um Homem ou da Lua encarando você. Os Pilares do Templo são semelhantes:

Pilar Preto	Severidade	Boaz
Pilar Branco	Misericórdia	Jaquim

Ou seja, o Pilar branco da Misericórdia ou Jaquim está à sua direita enquanto se aproxima do altar a partir do Oeste e do Hierus. (Veja 2 Crônicas 3:17). “E chama o Nome da que está à direita (de quem entra) Jaquim, e o Nome da que está à esquerda Boaz”.

Agora Boaz = Força, Severidade, Binah, Pilar Preto, e Jaquim = Pilar Branco da Misericórdia.

Entidades, Hierarquias e Sigilização

Entidades Espirituais

Yetzirah é o mundo do Plano Astral, um reino imaterial perto de nós mesmos. Tanto os seres angélicos como as imagens ilusórias dadas forma pela mente da humanidade encontram-se lá.



A Alma

A diferença entre a Alma e o Espírito é a seguinte: A Alma humana é adjacente tanto ao reino interior do Espírito do qual recebe inspiração direta, quanto ao mundo físico ou externo do qual obtém impressões. Uma pessoa que não está em contato com sua espiritualidade interior, mas que obedece rotineiramente à Vontade do Ego ou a desejos pessoais mais baixos, está vivendo em um grau ou outro com uma Alma "disfuncional". Mas à medida que o indivíduo muda constantemente sua consciência para o conhecimento da Luz Divina, a Alma sofre purificação que a capacita a se conectar mais facilmente com o Espírito Divino que é a fonte de toda a vida. Os gregos se referiam à alma como a Psique enquanto os egípcios se referiam a ela como Ba.

O Espírito

O Espírito (do latim Spiritus, que significa "sopro") é o centro divino na humanidade. É a essência material, que anima a chave ou o padrão absoluto de uma vida humana individual, que é eterna. Os gregos se referiam a este espírito imortal dentro de cada indivíduo como Nous, a mente universal de Deus. Outros termos gregos para o Espírito incluem Daimon e Pneuma, enquanto os egípcios se referiam a ele como o Khu.

A "Alma" Egípcia

Para os antigos egípcios, havia várias partes que compunham o ser humano. O corpo físico era chamado de Khat, o que implicava algo que estava sujeito à decadência. Anexado ao Khat estava o Ka.

O Ka era o duplo etérico ou "corpo de hábitos". Poderia ser definido como uma personalidade abstrata dotada das características de uma pessoa, mas que tinha uma existência independente. O Ka também deveria ter vivido depois do corpo, então as provisões foram deixadas para ele no túmulo. Algumas pessoas igualam o Ka com o Corpo Astral ou Corpo de Luz - a parte da Alma que pode ser usada como um veículo para subir os planos astrais.

O Ba ou Alma que habitava o Ka, era a sede da vida em seres humanos. A palavra Ba implica algo nobre, sublime ou poderoso. Tendo as qualidades de substância e forma, o Ba estava livre para deixar o túmulo e ascender ao céu. O Ba tinha o poder de se tornar corpóreo ou incorpóreo na vontade, e geralmente era representado como um falcão com uma cabeça humana.

O Khu era o Espírito imortal ou inteligência espiritual de um ser humano. A palavra implica algo brilhante ou luminoso e foi simbolizado por uma nuvem de chamas. O Khu, como o Ka, poderia ser aprisionado no túmulo, então fórmulas mágicas eram usadas para evitar que isso ocorresse.

O Sekhem, que significa "ter domínio ou poder sobre alguma coisa", era a força vital de uma pessoa personificada. Esta parte, como o Khu, também subiu ao céu.

O Khaibit ou "sombra" foi pensado para estar perto da alma de uma pessoa.

Finalmente, o Ren ou nome era considerado pelos egípcios como muito importante, uma vez que uma pessoa sem nome não poderia entrar na companhia dos deuses. Preservação do nome de imortalidade segura.

Espíritos Astrais

Os espíritos astrais são aqueles que pertencem ao plano astral. Tais são as formas falsas e ilusórias, conchas dos mortos e fantasmas. Eles são seres desapegados e inconscientes. A alma humana é composta de várias "camadas". As camadas externas governam os hábitos cotidianos, rotinas, pensamentos falados e lembranças de uma pessoa. Após a morte, as partes superiores da Alma continuam na jornada da evolução espiritual até o próximo nível ou plano de existência, enquanto as partes inferiores geralmente se dissipam. Ocasionalmente, essas camadas exteriores são habitadas por um Elemental ou similar. Este "fantasma" então continua onde está e continua com certos hábitos e rotinas. Com o tempo, esses fantasmas tenderão a se desintegrar, a menos que sejam infundidos com energia nova por uma pessoa ou situação.

Muitas pessoas afirmam que podem ser banidas simplesmente dizendo a essas entidades que seus corpos físicos deixaram de existir, e a porção restante está livre para partir.

Espíritos Elementares

Espíritos Elementares são aqueles que pertencem à natureza dos Elementos. A tradição diz que alguns são bons e outros são maus embora tais rótulos não se apliquem aos Elementais. Esses seres que já discutidos têm hierarquias semelhantes às dos Arcanjos e Anjos Qabalísticos. Os elementais são considerados infantis e inocentes em relação ao reino humano.

Anjos e Arcanjos

Um Anjo é um puro e alto Espírito de bom funcionamento no quadrante e na operação. Na Cabala, Anjos e Arcanjos são considerados aspectos específicos de Deus, cada um com um propósito particular e jurisdição. Eles são símbolos antropomórficos do que acreditamos ser bom ou sagrado. Quase todos os anjos hebraicos têm os sufixos "el" ou "yah" no final de seus nomes (as letras Aleph Lamed juntas podem ser lidas tanto como Al como El), indicando que eles são "de Deus". Anjos poderosos que governam grandes grupos ou hospedeiros de anjos menores são conhecidos como Arcanjos.

Inteligências Planetárias e Espíritos

Na magia planetária, uma Inteligência é referida como uma força Angélica orientadora que é dirigida por sua vez por um Arcanjo Planetário dominante. Um Espírito Planetário é uma força cega que pode ser usada para o bem ou para o mal. Para assegurar que o Espírito seja usado para propósitos positivos, ele nunca deve ser invocado sem primeiro invocar a Inteligência Planetária (ou princípio orientador).

Os Nomes Divinos Atribuídos às Sephiroth

Cada uma das Sephiroth tem atribuída a ela vários Nomes Divinos conhecidos como Hierarquias. Essa lista de nomes Divinos, Arcanjos e Angélicos é baseada na diferença níveis divinos do Ser, conforme definido pelos Quatro Mundos Qabalísticos. O Atzlutico ou Nome Divino representa a mais alta forma espiritual de um Sephirah específica. O Título Briático é o nome de um Arcanjo que organiza as forças intrínsecas a uma Sephirah específica e a direção das forças ativadoras que estão sob sua autoridade. Arcanjos são seres reais sem forma física, embora representem suas afirmações na arte vêm das invenções da mente humana, que precisa imagens antropomórficas, a fim de melhorar a compreensão. A verdadeira forma de um Arcanjo seria semelhante a um grande pilar de energia ou uma forma geométrica que condiz com a sua Sephirah. O Título Yetzirático é o nome de um grupo de Anjos que são responsáveis para a mecânica ou funcionamento real de uma Sephirah.

Na magia, essas divisões podem ser comparadas a um exército; no topo está a Marechal, que detém um título divino (Atziluth). Sob ele um General conhecido como um Arcanjo (Briah) que comanda várias legiões. Essas legiões são compostas de numerosos Soldado de Infantaria conhecidos como Anjos (Yetzirah).

(Nota: Nesse sistema de magia, você deve trabalhar a Hierarquia, então vá do nome Atziluthico até o Assiático. O mais alto sempre deve ser invocado primeiro.)

Nomes Divinos:

EHEIEH - O nome da divindade de Kether, que significa "Eu Sou". Este nome indica a inalação e exalação da respiração, aludindo à ideia de que Kether é a raiz a partir da qual tudo começa e para o qual tudo retorna. As letras do nome, Aleph Heh Yod Heh rende mais significados; Aleph indica o começo ou saída inicial derramando de força, Heh é o fator estabilizador ou receptáculo, Yod simboliza o princípio de fertilização, e o Heh final é o fator de estabilização e consequente. Toda a palavra, portanto, engloba a ideia de aumentar a manifestação, isto é, o primeiro e o último - o coração de tudo - o primeiro sopro vivo de Deus e o último suspiro do Ser.

YAH (ou JAH) - O nome da divindade de Chokmah que significa "o Senhor". É metade do Tetragrammaton, embora alguns autores atribuam o nome completo YHVH a este Sephirah. YHVH significa a ideia de "ser". O nome Yah implica em explosivos, poder masculino e força de fertilização, Yod. É o grande iniciador de toda ação.

YHVH ELOHIM - O nome da divindade de Binah que foi traduzido como "o Senhor Deus". No entanto, a palavra "Elohim" é um substantivo feminino, Elohim, com um final masculino plural, implicando uma polaridade dual de masculino e feminino. Já que YHVH pode ser considerado a ação do Divino nos

Quatro Cabalistas Mundos, então YHVH Elohim apresenta a ideia do princípio da polaridade (o perfeito equilíbrio de masculino e feminino operando em todos os planos de existência) como a fundação de toda a forma.

EL (ou AL) - O nome da divindade de Chesed, que significa simplesmente "Deus", mas também implica o Divino ou o Poderoso. Considerando que o nome de Yah representou a força primal masculina de Deus, El refere-se ao aspecto feminino primordial da divindade. O nome é composto das letras Aleph e Lamed, cujas letras significam respectivamente "Boi" e "Arado", aludindo à ideia de movimento primordial, força sob controle. Como o nome da divindade da primeira Sefirah abaixo do Abismo, Al é o doador divino ou benfeitor da humanidade, fornecendo-nos o potencial para a realização da Divindade.

ELOHIM GIBOR - O nome da divindade de Geburah que pode ser traduzido como "Deus das Batalhas" ou como "Deus Todo Poderoso". Isso denota que nada pode escapar do poder da lei divina e universal. A essência de Elohim Gibor é Julgamento que coloca o fim antes dos meios, atingindo rapidamente o coração de um problema, mesmo quando a cura pode ser tão dura quanto a doença.

YHVH ELOAH VE-DAATH - O nome da divindade de Tiphareth que significa "Senhor Deus do Conhecimento", mas que também pode ser interpretado como "Deus Fez-se Manifesto na Esfera da Mente." Mais uma vez temos o título de YHVH Eloah, indicando um equilíbrio perfeito das polaridades de masculino e feminino. Além disso, temos a ideia de que conhecimento é poder. YHVH Eloah ve-Daath é a Mente Divina dentro de nós que compreende sua própria Divindade. Na modernidade em termos gerais, é a Mente Universal - aquela Mente que engloba todas as mentes.

YHVH TZABAOth - O nome da divindade de Netzach que significa "Senhor das Hóstias (ou Exércitos)". Isso indica o aspecto difusor da esfera, que divide e distribui a Luz de Tiphareth prismaticamente nos muitos esplêndidos aspectos dos mundos inferiores. Como antes, YHVH pode ser considerado a ação do Divino nos quatro mundos cabalísticos. Além deste, YHVH Tzabaoth é o aspecto macho-positivo divino de toda Alma viva.

ELOHIM TZABAOt - O nome da divindade de Hod, que significa "Deus dos Anfitriões". Esse nome é semelhante ao nome da divindade do Netzach. ELOHIM introduz a ideia de polaridade (princípios masculinos e femininos equilibrados). Dentro Netzach, os "Anfitriões" são as muitas forças dos mundos inferiores, enquanto em Hod eles são as muitas formas que servem para abrigar essas forças. Elohim Tzabaoth é o aspecto fêmea-negativo divino de toda Alma viva.

SHADDAI EL CHAI - O nome da divindade de Yesod, que significa "Todo Poderoso Deus Vivo". Isso também indica o Supremo Senhor da Vida. Neste caso, o "Poder da Vida" deve ser visto não apenas como uma essência espiritual, mas especificamente como a força motriz por trás da reprodução e regeneração. Shaddai El Chai é o aspecto de Deus que está preocupado com a vida como uma continuação de si mesmo.

ADONAI HA-ARETZ - O nome da divindade de Malkuth, que significa "O Senhor da Terra". Isso significa que, em Malkuth, nos confrontamos com o Criador de toda a Matéria como o seu supremo governante. Como Eheieh, El e YHVH, o nome Adonai ("Senhor") é considerada uma emanção sagrada de Deus. Portanto, Malkuth é tão exaltado quanto Kether, pois ambos são aspectos sagrados do Divino. Um nome de divindade adicional de Malkuth é Adonai Melekh, "O Senhor e o Rei", que enfatiza essas mesmas ideias.

Nomes dos Arcanjos

METATRON - O Arcanjo de Kether. Seu nome hebraico não tem clara base etimológica e pode, de fato, ser um nome "canalizado". A raiz da palavra, "met", pode indicar movimento descendente. Alguns autores tentaram uma etimologia grega para isso e traduzimos o nome como "meta ton thronos" ou "perto do teu trono". Ele é descrito como o Anjo da Presença. Só Metatron vê o Eterno Um cara a cara. Ele preside toda a Árvore da Vida, assim como Kether, e é considerada a mão direita masculina da Arca. A tradição diz que Metatron comunicou a Cabala para humanidade. Ele tem os títulos adicionais de Metatron Ketheriel, o menor YHVH, o Rei dos Anjos, o Grande Escriba e o nome IOEL - "Eu sou Deus". Algumas fontes hebraicas identificam o patriarca Enoch com este Arcanjo. Metatron é responsável por apresentar Deus e o ser humano. Ele é o elo entre a humanidade e a divindade, e é responsável por aumentar o fluxo de Luz. Seus símbolos incluem uma coroa, uma lâmpada e uma rosa branca.

RAZIEL - O Arcanjo de Chokmah. Seu nome em hebraico significa "O Arauto ou O Enviado de Deus". Isto denota o Arcanjo como um enviado com uma missão específica. A palavra raiz de seu nome, "raz", indica os segredos dos Iniciados - tudo o que é secreto, misterioso ou oculto. Ele é conhecido como Raziel Chokmael, Ophaniel, como regente do exército angélico conhecido como Ophanim, Segredo de

Deus, e Anjo dos Mistérios. Foi afirmado que Raziel é "o Anjo das regiões secretas e chefe dos mistérios supremos". Raziel é a personificação do Divino Sábio. O livro de Safira de Raziel, dito ter sido dado a Adão e passado adiante para os grandes mestres hebreus (incluindo Salomão), foi um livro que realizou os segredos das estrelas: os signos zodiacais, os cursos dos planetas e os efeitos eles têm em todos os aspectos da Criação. O profeta Enoque foi dito para entrar em posse deste livro e, consequentemente, o renomeou de Livro de Enoch. O dever de Raziel's é tornar a Sabedoria acessível a todos que são capazes de ouvi-la. Raziel, como o professor de Sabedoria, ergue-se sobre o pilar branco, às vezes imaginado como em uma Montanha, proclamando os segredos do mundo em uma grande voz reverberante. Ele é o Arcanjo da força criativa e da energia. Seus símbolos incluem uma chave, um livro, um olho e uma lâmpada.

TZAPHQIEL - O Arcanjo de Binah. Seu nome significa "Observador de Deus" ou "A A Contemplação de Deus". Títulos adicionais incluem Binael e Tzaphqiel Erelel, como o líder dos Anjos conhecido como Erelim. Ela é o olho de Deus, e observar, através do qual o Divino conhece e vê tudo. Tzaphqiel governa a meditação e a contemplação. Ela é o Arcanjo do templo arquetípico e é por trás da formação de todos os grupos místicos que emanaram do que é vezes referida como "a Grande Loja Branca". A raiz do nome dela, "tzaph", indica o transbordamento de água. Tzaphqiel é também o Arcanjo da Primeira Manifestação. Seus símbolos incluem uma ampolheta, uma foice e um livro.

TZADQIEL - O Arcanjo de Chesed. Seu nome significa "Justiça" de Deus". Isto indica uma correção pela justificação após a aplicação dos testes e tribulações. Implica aquele cuja essência é essencialmente correta. A raiz da palavra este nome, "tzad", indica a ação de configurar armadilhas e obstáculos a fim de testar. O dever de Tzadqiel é direcionar tudo ao seu melhor estado de ser, para que faça as coisas perfeitas para assegurar que a ascensão ao Divino seja possível. Títulos adicionais incluem Tzadqiel Gedulael e Tzadqiel Chashmadel, como o líder dos anjos conhecidos como Chashmalim. Ele é o Anjo da benevolência, abundância, alegria, misericórdia e memória. Seus símbolos incluem a vara ou bastão de orientação, um pastor e um orbe.

KHAMAEL - O Arcanjo de Geburah. Seu nome significa "a Severidade de Deus". Khamael é o protetor dos injustiçados, e o Anjo Vingador quem persegue aqueles que infringem as leis humanas e universais. Ele está associado com justiça e severidade divinas. Khamael é às vezes chamado de "A mão direita de Deus", a justiça, a fim de restaurar um estado de equilíbrio em toda a Árvore da Vida. Ele controla os aspectos de queima e destruição a fim de purificar e Também conhecido como "o Conselho Interno dos Mestres" ou " Chefes Secretos". Estes são seres humanos que dizem que evoluíram espiritualmente para além da necessidade de corpos físicos. Eles permanecem na terra para ensinar iniciados mais jovens, menos evoluídos, através da comunicação interna direta. William Gray afirmou erroneamente que a raiz desse nome era "khab", que significava sofrer, sentir dor ou fazer guerra. No entanto, o proeminente erudito da Golden Dawn, Adam P. Forrest, reuniu a verdadeira origem deste nome. De acordo com Forrest, o Arcanjo de Marte original era Samael (um nome que MacGregor Mathers mudou para Zamael, a fim de evitar confusão com o Qliphotico Samael). Quando os cabalistas começaram a designar Arcanjos às Sephiroth, alguém atribuiu uma lista de Arcanjos Planetários para suas Sephiroth correspondentes, e o Samael marcial era naturalmente atribuído a Geburah. Em algum momento, essa lista foi copiada para o grego. No final da escrita grega, a letra Sigma (a primeira letra em Samael) chegou a ser desenhada na forma de um "C." Ainda mais tarde, quando o grego foi copiado em latim, o copista fez o erro de transliterar o nome grego de CAMAHL como "Camael" em vez de "Samael". Ainda mais tarde, alguém (talvez um membro da Golden Dawn) retro-transliterou como Camael e, portanto, nasceu Khamael. E embora tenha se originado como um erro na transliteração, ajuda os magos a distinguir entre Samael, Arcanjo do Mal, Zamael, Arcanjo de Marte e Khamael, Arcanjo de Geburah. Khamael pode ser comparado a um médico que toma a decisão necessária para cortar um membro infectado para salvar o paciente. Títulos adicionais incluem Khamael Gevurael e Khamael Seraphiel, como o líder dos Serafins. Seus símbolos inclui uma espada, uma lança, um flagelo e um escudo.

RAPHAEL - O Arcanjo de Tiphareth. Seu nome significa "Curador de Deus" ou " Deus tem Curado". Raphael Tipharethel é o Arcanjo especialmente nomeado para curar as feridas, físicas e espirituais da humanidade, a palavra raiz de seu nome, "raph", indica medicina e cura, assim como todo tipo de mediação, recuperação e resgate. Ele é o Arcanjo atribuído aos poderes do Divino Intelecto, bem como aos poderes do amor e da autoestima. Raphael é professor das Artes Herméticas, apontando assim para sua associação com Tiphareth, a esfera cujo nome de divindade é "Senhor Deus do Conhecimento". Uma adição O título provisório é Raphael Melakhiel, como líder dos Melakhim. Seus símbolos incluem o Caduceu de Hermes, um orbe, um livro ou uma menorah de sete braços.

HANIEL - O Arcanjo de Netzach. Seu nome significa "a Glória ou Graça de Deus" ou "Aquele que Vê Deus". Haniel traz uma consciência de harmonia e beleza nos mundos inferiores. Ela nos dá a oportunidade de tornar-se consciente do Divino através do sentimento, emoção e artes. É seu dever para dar à humanidade uma maior compreensão das inter-relações de as coisas no universo. Títulos adicionais incluem Haniel Netzachel e Haniel Elohel, como líder dos anjos conhecido como Elohim. Seu nome às vezes tem sido escrito erroneamente como Hamiel. A raiz do nome dela, "ha", indica todas as existências demonstradas e determinadas. Seus símbolos incluem uma rosa vermelha, um espelho, uma tocha, uma pomba, um unicórnio ou um cálice.

MICHAEL (ou **MIKHAEL**) - O Arcanjo de Hod. Seu nome significa "O Perfeito de Deus" ou "Aquele que é semelhante a Deus". Mikhael Hodaël ajuda a revelar a maravilhosa complexidade do universo. Seu dever é envolver a mente racional e poderes de análise. Um título adicional é Mikhael Beniel, como o líder do Beni Elohim. A raiz do nome dele, "mi", indica água. Seus símbolos incluem um livro, um caduceu, uma lira e um ábaco.

GABRIEL - O Arcanjo de Yesod. Seu nome significa "o Forte de Deus" ou "a Força de Deus". Ela é o Arcanjo da Anunciação e a ressurreição. Gabriel é o mensageiro divino que transmite informações entre o Divino e a humanidade. Ela nos dá os poderes de visão, audição e habilidades psíquico, bem como os poderes da vida, procriação e equilíbrio. Os títulos incluem Gabriel Yesodel e Gabriel Kerubiel, como o líder dos Kerubim. A palavra raiz do nome dela, "gab", indica a ideia de algo colocado ou vindo sob outra coisa - algo que é convexo. Seus símbolos incluem um espelho mágico, um orbe ou uma lâmpada.

SANDALPHON - O Arcanjo de Malkuth. Seu nome hebraico não tem base etimológica clara e pode de fato ser um nome "canalizado". A raiz da palavra "san", pode indicar algo que é luminoso. Alguns autores tentaram achar uma etimologia grega para isso - e traduziram o nome variadamente como "co-irmão", "Senhor da Extensão da Altura" ou "o Som de Sandálias". O seu título é Sandalphon Malkuthael. Sandalphon é o gêmeo de Metatron, e é considerado uma outra forma de Metatron. Isso aponta para a ideia de que Malkuth é o mesmo que Kether, mas de outra maneira. Sandalphon é o Arcanjo do Esfera da Terra e a mão esquerda feminina da Arca. Seu dever é mediar e separar as energias materiais que devem ser trazidas para a manifestação. Ela também transmite o poder e a beleza do mundo natural para as Almas da humanidade. Seus símbolos incluem um monólito, um círculo de pedra, um chifre da abundância e uma coroa de folhas de uva.

(Nota: Alguns autores colocam Michael em Tiphareth e Raphael em Hod. Seu raciocínio para isso é que na hierarquia planetária dos anjos, Michael é associado ao Sol. No entanto Israel Regardie sublinhou que os estudantes não devem confundir as Hierarquias Sephiróticas, Planetárias e Elementais. Tiphareth (e não Hod) é a esfera da cura e, portanto, na hierarquia Sefirótica, Raphael está corretamente associado com Tiphareth. Além disso, anjos diferentes, como pessoas diferentes, podem ter o mesmo nome. Portanto, Rafael de Tiphareth (Raphael Tipharethel) terá deveres, cores e símbolos que são diferentes daqueles ou de Rafael de Mercúrio (Raphael Kokalriel) ou Rafael de Ar (Raphael Ruachel).)

Nomes dos Coros Angélicos:

CHAYOTH HA-QODESH - O grupo de anjos designado para Kether. O nome significa "Criaturas Vivas Santas". Estas são as únicas entidades capazes de viver em pura santidade ao lado do trono do Eterno. Eles são os poderes do Éter-Elemental fundamental cujo dever é defender o universo e criar a matriz primal sobre o qual o resto da existência é construído. Eles ajudam a manter o foco do iniciado em todas as vezes no mais alto, aumentando o fluxo de luz através do mago.

OPHANIM - O grupo de Anjos designado para Chokmah. O nome significa "As Rodas". Isto é derivado da palavra raiz "oph", que significa cercar. Os ophanim são também conhecidos como os "Olhos de Muitos Olhos" e às vezes são chamados Galgalim ou "Esferas". Eles são as rodas do Merkabah ou trono de Deus, e às vezes são retratados como rodas com raios e asas. Seu dever é direcionar o fluxo da força divina para a forma, mantendo assim os ciclos de manifestação em movimento constante. Eles fornecem energia constante e motivação no trabalho mágico, e ajuda na manifestação do divino masculino.

ARELIM - O grupo de anjos designado para Binah. O nome significa "Os Tronos". Um trono é um assento de poder, e neste caso indica um ponto focal de que o poder divino pode efetivamente operar. O dever dos Erelim é estabilizar e apoiar a energia divina. Eles fornecem forma e estrutura no trabalho mágico e são especialmente associados com o trabalho de ordens mágicas. Além disso, eles ajudam na manifestação do divino feminino.

CHASHMALIM - O grupo de Anjos designado para Chesed. O nome significa "Os Brilhantes". Eles são entidades de fogo que unem as várias partes do cosmos como um todo unificado. Os Chashmalim

são às vezes referidas em certos textos como "os Dominações", e eles também provem a humanidade com abundância, alegria e o poder do riso.

SERAPHIM - O grupo de Anjos designado para Geburah. O nome significa "Os Flamejantes" e é derivado da palavra raiz "seraph", que significa queima pelo fogo. Em certos textos os Serafins também são conhecidos como "Fadas Serpentes" ou "os Poderes". Eles são frequentemente retratados como serpentes aladas, ou seres com seis asas e muitos olhos. É seu dever trazer o princípio do calor para a ação de criação. Eles são os Anjos do fogo purificador que queimam tudo aquilo que não é teu do divino. Os Serafins fornecem foco no trabalho mágico por meio de disciplina, dedicação e purificação.

MELEKIM - O grupo de anjos designados para Tiphareth. O nome significa "os Reis" ou "os Mensageiros". Certos textos se referem a esses anjos como "as Virtudes". Os Melekim são entidades curativas e vivificantes. É seu dever fornecer pontos de equilíbrio e estabilidade em meio ao contínuo processo de evolução da manifestação. Eles facilitar o autoconhecimento e a auto compreensão dentro do iniciado.

ELOHIM - O grupo de Anjos designado para Netzach. O nome significa simplesmente "os Deuses". Alguns textos se referem a eles como "os Princípios". O dever destes Anjos é prover estímulos (deus-imagens, deus-mitos, ou sentimentos espirituais) para humanidade poder se tornar consciente do Divino e ser capaz de se identificar com em um nível pessoal. Eles envolvem a mente intuitiva do iniciado no Grande Trabalho e revele a simplicidade divina do universo.

BENI ELOHIM - O grupo de anjos designado para Hod. O nome significa "Filhos dos Deuses". Os Beni Elohim podem ser comparados a unidades polarizadas (masculinas e femininas) de consciência divina que fornecem inteligência humana e "consciência de deus" em cada indivíduo. Eles são o estímulo que impulsiona os seres humanos na busca de conhecimento. O Elohim e Beni Elohim podem ser considerados como os aspectos de Força e Forma de as inúmeras imagens dos deuses criados na mente da humanidade. Os Beni Elohim envolvem a mente racional do iniciado na Grande Obra e revelar a complexidade divina do universo.

KERUBIM - O grupo de anjos designados para Yesod. O nome significa "os Fortes" e é derivado da palavra acadiana "karibu" que significa "aquele que ora" ou "aquele que intercede". Os kerubins são os grandes formadores dos poderes Elementais que estão estacionados na esfera de Yesod, o azul etérico mostra que eles suportam o universo físico. Como defensores do universo, eles podem ser considerados reflexos das Criaturas Vivas Sagradas em Kether. Seu dever é para governar a interação entre os mundos interno e externo e para servir como guardiões do portal entre os mundos. Eles agem como guias, arautos ou como agentes de equilíbrio. Os Kerubim são frequentemente retratados como humanoides alados com cabeças de animais, ou como esfinges.

ASHIM (ou **ISHIM**) - O grupo de anjos designados para Malkuth. O nome significa "Almas de Fogo". Dizendo ser composto de neve e fogo, estes Anjos são as forças que mantêm as partículas atômicas da matéria física juntas. Alguns consideram os Ashim sejam de origem humana e não angélica - aqueles indivíduos que são dedicados ao serviço da Luz e são mensageiros do Espírito.

Nome dos 72 Anjos do Shem Ha-Mephoresh

Vehuaiah - Espírito sutil. Dotado de grande sabedoria, entusiasta da ciência e das artes, capaz de empreender e realizar as coisas mais difíceis.

Jeliel - Para reprimir revoltas populares. Para obter a vitória sobre aqueles que atacam injustamente. Espírito alegre, maneiras agradáveis e corteses, apaixonado por sexo.

Sitael - Contra as adversidades. Protege contra armas e animais selvagens. Ama a verdade, vai manter sua palavra, vai favorecer aqueles que necessitam de seus serviços.

Elemlah - Contra problemas mentais e para a identificação de traidores. Governa viagens, viagens marítimas. Esforçado, bem sucedido, ansioso para viajar.

Mahasiah - Para viver em paz com todos. Governa a alta ciência, a filosofia oculta, a teologia, as artes liberais. com facilidade, ansioso pelos prazeres honestos.

Lelahel - Para adquirir conhecimento e curar doenças. Governa o amor, fama, ciência, artes e fortuna. As características (incluem) ambição, fama.

Achaiah - Governa paciência, segredos da natureza. Ama aprender, orgulha-se em realizar as tarefas mais difíceis.

Cahetel - Para obter a bênção de Deus e para afastar os maus espíritos. Governa a produção agrícola. Inspira o homem a subir em direção a Deus.

Aziel - Misericórdia de Deus, a amizade e o favor dos poderosos, a execução de uma promessa feita (sic). Governa a boa-fé e a reconciliação. Sincero nas promessas, será fácil conceder o perdão.

Aladiah - Bom para os culpados de crimes ocultos que temem a descoberta. Governa raiva e a peste, a cura da doença. Boa saúde, bem-sucedido em seus empreendimentos.

Lauviah - Contra raios e para a obtenção (sic) da vitória. Governa a fama. Grande personagem, que é seguida, celebrada por talentos pessoais.

Hahaiah - Contra a adversidade. Governa os sonhos. Mistérios escondidos dos mortais. Gentil, espirituoso, maneiras discretas.

Iezalel - Governa a amizade, a reconciliação, a fidelidade conjugal. Aprende com facilidade. Hável.

Mebahel - Contra aqueles que procuram usurpar a fortuna de outros. Governa a justiça, a verdade, a liberdade. Oferece os prisioneiros oprimidos e protege. Ama jurisprudência, afinidade para tribunais.

Hariel - Contra o ímpio. Governa as ciências e as artes. Sentimentos religiosos, moralmente puros.

Hakamiah - Contra traidores e para a libertação daqueles que procuram nos (sic) oprimir. Governa cabeças coroadas, grandes comandantes. Dá vitória. Franco, personagem corajoso, leal, sensível aos pontos de honra, uma afinidade com Vênus.

Lauviah - Para ser invocado durante o jejum. Contra angústia mental, tristeza. Governa as altas ciências, as descobertas maravilhosas. Dá revelações em sonhos. Ama música, poesia, literatura e filosofia.

Caliel - Para obter ajuda rápida. Faz a verdade conhecida em ações judiciais, faz a inocência triunfar. Assim, honesto, ama a verdade, o judiciário.

Leuviah - Para ser invocado voltado para o Sul. Para obter a graça de Deus. Governa a memória, a inteligência humana. Amável, alegre, modesto, suporta a adversidade com resignação.

Pahaliah - Contra os inimigos da religião, para a conversão das nações ao cristianismo (!). Governa a religião, a teologia, a moral, a castidade, a pureza. Vocação eclesástica.

Nelebael - Contra caluniadores e feitiços e para a destruição dos maus espíritos. Governa astronomia, matemática, geografia e todas as ciências abstratas. Ama poesia, literatura, ávido pelo estudo.

Ieiael - Governa a fortuna, a fama, a diplomacia, o comércio, a influência em viagens, descobertas, proteção contra tempestades e naufrágios. Ama os negócios, o labor e as idéias liberais e filantrópicas.

Melalah - Contra as armas e para a segurança na viagem. Governa água, produtos da terra, e, especialmente, as plantas necessárias para a cura de doenças. Corajoso, realiza ações honrosas.

Hahuiah - Para obter a graça e a misericórdia de Deus. Governa exilados, fugitivos, inadimplentes. Protege contra os animais nocivos. Protege de ladrões e assassinos. Ama a verdade, as ciências exatas, sincero em palavras e atos.

NithHaiah - Para a aquisição de sabedoria e descoberta da verdade dos mistérios ocultos. Governa ciências ocultas. Dá revelações em sonhos, particularmente para aqueles que nasceram no dia a que preside. Influencia aqueles que praticam a magia dos sábios.

Haaiah - Para a vitória em processos judiciais. Protege aqueles que buscam a verdade. Influencia a política, a diplomacia, agentes e expedições secretos.

Jerathel - Para confundir malfetores e mentirosos e para se libertar de seus inimigos. Governa a propagação da luz (sic), a civilização. Amor (sic), a paz, a justiça, a ciência e as artes; afinidade especial pela literatura.

Seeiah - Contra enfermidades e trovões, protege contra o fogo, o desmoronamento de edifícios, quedas e doenças. Governa a saúde, a simplicidade. Tem muito juízo.

Reiel - Contra os ímpios e inimigos da religião, para livrar-se de todos os inimigos visíveis e invisíveis. Virtude e zelo para a propagação da verdade, fará o seu melhor para destruir a impiedade.

Ornael - Contra tristeza, desespero e para adquirir paciência. Governa o reino animal, vigia a geração dos seres. Químicos, médicos, cirurgiões. Afinidade por anatomia e medicina.

Lecabel - Para a aquisição de conhecimento. Governa a vegetação e a agricultura. Ama astronomia, matemática e geometria.

Vasariah - Contra aqueles que nos (sic) atacam no tribunal. Governa justiça. Boa memória, articulada.

Iehuiah - Para a identificação dos traidores.

Lehahiah - Contra raiva. Conhecido por seus talentos e atos, confiança e fervor de suas orações.

Chevakhiah - Para obter a benevolência daqueles a quem se ofendeu. Governa testamentos, sucessões e todos os acordos financeiros privados. Gosta de viver em paz com todos. Ama recompensar a lealdade daqueles a seu serviço.

Menadel - Para manter um de emprego e para preservar os próprios meios de subsistência. Contra a calúnia e para a libertação de prisioneiros.

Aniel - Para obter a vitória e parar o cerco de uma cidade. Governa as ciências e as artes. Revela os segredos da natureza, inspira os filósofos, sábios. Erudito reconhecido.

Haamiah - Para a aquisição de todos os tesouros do céu e da terra. Contra a fraude, armas, animais selvagens e os espíritos infernais. Governa tudo o que se relaciona com Deus.

Rehael - Para a cura dos doentes. Governa a saúde e a longevidade. Influencia o afeto paterno e filial.

Ieiazal - Para a libertação de prisioneiros, para consolo, para livrar-se de seus inimigos. Governa a impressão e os livros. Os homens de letras e artistas.

Hahahel - Contra os ímpios, caluniadores. Governa o cristianismo. A grandeza de alma, a energia. Consagrado ao serviço de Deus.

Mikael - Para a segurança na viagem. Para a descoberta de conspirações. Preocupado com assuntos políticos, diplomáticos.

Veuhiah - Para a destruição do inimigo e libertação da escravidão. Ama a glória e os militares.

Ielahiah - Sucesso de uma empresa útil. Proteção contra magistrados. Julgamentos. Protege contra exércitos, dá a vitória. Apaixonado por viagens e aprendizagem. Todas as suas empresas são coroadas de êxito; diferenciado pelas capacidades militares e pela coragem.

Sealiah - Para confundir os maus e os soberbos, para exaltar os humilhados e os caídos. Governa a vegetação. Ama aprender, muitas aptidões.

Ariel - Para obter revelações. Para agradecer a Deus pelo bem que ele nos envia. Descobre tesouro escondido, revela os maiores segredos da natureza, faz com que o objeto de seu desejo seja visto em sonhos. Mente forte sutil, pensamentos novos e sublimes, discreto, circunspecto.

Asaliah - Para o louvor de Deus e do crescimento em direção a ele, quando ele nos ilumina. Governa a justiça, faz com que a verdade seja conhecida em processos judiciais. Caráter agradável, ávido pela aquisição de conhecimento secreto.

Michael - Para a preservação da paz e da união de homem e mulher. Protege quem se dirige a ele, dá premonições e inspirações secretas. Controla a geração dos seres. Ávido pelo amor, gosta de passeios e prazeres em geral.

Vehuel - Sofrimento, contrariedade. Para a exaltação de si mesmo para a bênção e glória de Deus. Alma sensível e generosa. Literatura, jurisprudência, diplomacia.

Daniel - Para obter a misericórdia de Deus e consolação. Governa de justiça, advogados, procuradores. Fornece conclusões para aqueles que hesitam. Diligente e ativo nos negócios, adora literatura e distingue-se pela eloquência.

Hahasiah - Para a elevação da alma e a descoberta dos mistérios da sabedoria. Governa a química e a física. Revela o segredo da Pedra Filosofal e da medicina universal. Ama a ciência abstrata. Dedicado à descoberta das propriedades de animais, plantas e minerais. Reconhecido na medicina.

Imamah - Destrói o poder dos inimigos e os humilha. Governa viagens em geral, protege os prisioneiros que se voltam para ele e dá-lhes os meios de obtenção de sua liberdade. Forte, temperamento forte, suporta a adversidade com paciência e coragem. Afeiçoado pelo trabalho.

Nanael - Rege as altas ciências. Humor melancólico, evita descanso, meditação, bem versado nas ciências abstratas.

Nithael - Para obter a misericórdia de Deus e viver por muito tempo. Imperador, rei e príncipe. Reconhecido por seus escritos e sua eloquência, de grande reputação entre os sábios.

Mabaiah - Benéfico para a obtenção de consolação e de compensações. Governa a moralidade e a religião. Distingue-se por boas ações e piedade.

Poiel - Para o cumprimento de sua solicitação. Governa fama, fortuna e filosofia. Bem estimado por todos por sua modéstia e humor agradável.

Nemmamah - Para prosperidade geral e a libertação de prisioneiros. Governa grandes comandantes. Atraído pelos militares; distingue-se pela atividade e por suportar corajosamente a fadiga.

Ieialel - Protege contra a tristeza e cuida e cura os doentes, especialmente problemas nos olhos. Influencia a firmeza e aqueles no comércio. Admirável, franco, afinidade com Vênus.

Harahel - Contra a esterilidade das mulheres e para que as crianças sejam obedientes a seus pais. Governa o tesouro e os bancos. Impressão, livros. Amor pelo aprendizado, bem-sucedido no mundo dos negócios (especialmente no mercado monetário).

Mizrael - Para a cura de doença mental e para nos livrar daqueles que nos perseguem. Virtuoso, longevidade.

Umabel - Para obter a amizade de uma determinada pessoa. Apaixonado por viagens e pelos prazeres honestos; coração sensível.

Iah-hel - Para a aquisição de sabedoria. Governa filósofos, iluminador. Ama tranquilidade e solidão, modesto, virtuoso.

Anianuel - Para a conversão das nações ao cristianismo. Protege contra acidentes, cura os enfermos. Governa o comércio e as atividades bancárias. Sutil e engenhoso, trabalhador e ativo.

Mehiel - Contra as adversidades. Protege contra a raiva e os animais selvagens. Governa os sábios, professores, oradores e outros. Distingue-se na literatura.

Damabiah - Contra magias e para a obtenção (sic) da sabedoria e a realização de empreendimentos de sucesso. Governa os mares, rios, nascentes, marinheiros. Acumula uma fortuna considerável.

Manakel - Para aplacar a ira de Deus e para a cura da epilepsia. Governa a vegetação, os animais aquáticos. Influencia sonhos. Gentileza de caráter.

Itaiel - Para obter consolo na adversidade e para a aquisição de sabedoria. Influencia as Ciências Ocultas. Faz com que a verdade seja conhecida para aqueles que o invocam em seu trabalho. Requisitos iluminados do Espírito de Deus. Afeiçoado pela solidão, distingue-se nas altas ciências.

Chabuiah - Para a preservação da saúde e a cura do doente. Governa a agricultura e a fecundidade. Afeiçoado pelo campo, caça, jardins e tudo que está relacionado com a agricultura.

Rochel - Para encontrar objetos perdidos ou roubados e descobrir a pessoa responsável. Distingue-se no Judiciário, na moral e nos costumes de todos os povos.

Iabamiah - Rege a geração dos seres e fenômenos da natureza. Protege aqueles que desejam progredir espiritualmente. Distingue-se pelo gênio, uma das grandes luzes da filosofia.

Haïel - Para confundir os maus e para a libertação daqueles que procuram nos (sic) oprimir. Protege os que o invocam. Influencia o fogo. Valente.

Mumiah - Protege nas operações misteriosas, traz o sucesso em todas as coisas. Governa química, física e medicina. Influencia saúde e longevidade. Doutor.

As Hierarquias Planetárias

Os planetas, como os Sephiroth, têm certos nomes angelicais associados a eles. Atribuído a cada um dos planetas é um nome arcangélico, um nome de inteligência e um nome de espírito. O funcionamento das hierarquias planetárias é um pouco semelhante ao as das Sephiroth: um Arcanjo Planetário governa uma força planetária de forma modal para um Arcanjo Sephirótico. Das Inteligências e Espíritos, a tradição tem é que os Espíritos são maus e as Inteligências boas. O que isso realmente denota, no entanto, é que os espíritos dos planetas são forças cegas em sua forma mais primitiva. Os Espíritos dos Planetas podem ser usados para fins benéficos, mas eles devem sempre ser empregado em conjunto com, e sob a presidência de seus primeiros superiores.

[Nota: muitos dos nomes planetários, especialmente aqueles das Inteligências e Espíritos, foram especialmente criados para somar a soma de todos os números em um dado quadrado mágico ou Qamea. A análise desses nomes, no entanto, ainda oferece insights sobre as energias planetárias que eles representam.]

Os Nomes dos Arcanjos Planetários:

KASSIEL - O Arcanjo de Saturno. Regente do sábado. Disse ser o Arcanjo das solitudes e lágrimas que "mostra a unidade do rei eterno". Kassiel é às vezes chamado de Anjo da Temperança, e seu nome significa "Velocidade de Deus". Kassiel pode ser imaginado em vestes de preto ou azul-violeta (índigo) ornamentada com o símbolo de Saturno e segurando uma foice ou uma ampolheta. A palavra raiz deste nome é "kas", que indica soma, acumulação, náculo ou trono.

SACHIEL - O Arcanjo de Júpiter. Regente da quinta-feira. Seu nome significa "Cobertor de Deus". Sachiel pode ser imaginado em vestes de violeta ou azul ornamentado com o símbolo de Júpiter e segurando um cetro real ou um cajado de pastor. A palavra raiz deste nome é "sach", que indica vazamento, purificação e limpeza.

ZAMAEEL - O Arcanjo de Marte e o Governante da terça-feira. "A Gravidade de Deus". Zamael pode ser imaginado em vestes e um capacete de vermelho ornamentado com o símbolo de Marte e segurando uma espada, lança ou escudo. A palavra raiz deste nome é "sam", que indica o que dá forma ou liga os muitos em um.

MICHAEL (ou **MIKHAEL**) - "Aquele que é como Deus". O Arcanjo do Sol e o governante do domingo. Também conhecido como Mikhael Shemeshel, a fim de distinguir este Arcanjo de Mikhael Hodaël. Michael pode ser visto em vestes de qualquer laranja ou amarelo ornamentado com o símbolo de Sol, usando um diadema em forma de sol e um peitoral.

ANAEL - "A Glória ou Graça de Deus". O Arcanjo de Vênus Governante da Sexta-Feira. Anael pode ser imaginado em vestes de verde ornamentadas com o símbolo de Vênus. Este Anjo foi frequentemente escrito erroneamente como Hamel. Vestindo um cinto e uma guirlanda em sua coroa. Seus símbolos incluem um espelho, um colar e uma concha. A palavra raiz deste nome é "an", que indica as provações da Alma, a esfera da atividade moral e do corpo (ou sonalidade) do indivíduo.

RAPHAEL - "O Curandeiro de Deus". O Arcanjo de Mercúrio Regente da Quarta-feira. Segundo alguns, este Arcanjo foi originalmente chamado Labbiel. Nesta hierarquia, Rafael é um Arcanjo da Ciência e do conhecimento. Também conhecido como Raphael Kokabiel, a fim de distinguir este Arcanjo de Raphael de Tiphareth. Raphael pode ser imaginado em vestes de amarelo ou laranja ornamentadas com o símbolo de mercúrio e segurando uma varinha de caduceu, ou uma caneta e um pergaminho.

GABRIEL - "O Forte de Deus". O Arcanjo da Lua e o Regente da segunda-feira. Também conhecido como Gabriel Levannaël para distinguir este Arcanjo de Gabriel Yesodel. Gabriel pode ser visto em vestes de azul, violeta, ou prata ornamentada com o símbolo de Luna, coroada com o Lunar crescente e segurando um arco.

As Inteligências:

AGIEL - A Inteligência de Saturno. A raiz deste nome é "ag", que indica ignição e excitação intensa. Semelhante na aparência de Kassiel.

IOPHIEL - A Inteligência de Júpiter. Seu nome significa "A beleza de Deus". Ele também é invocado como um anjo amuleto. Semelhante em aparência a Sachiël. A raiz esta grafia hebraica de Iophiel foi projetada para se encaixar no sistema de Qamea, é a "tradicional" maneira de escrever esse nome.

GRAPHIEL - A Inteligência de Marte. Seu nome significa "o Poder de Deus". Similar na aparência de Zamael.

NAKHIEL - A Inteligência do Sol. A raiz do nome é "na", que significa juventude, beleza e graça. Também está relacionado com a raiz da palavra "nak", que denota inocência e pureza. Semelhante na aparência de Michael.

HAGIEL - A Inteligência de Vênus. A raiz deste nome é "hag", que indica movimento, atividade e prazer. Similar na aparência para Anael.

TIRIEL - A Inteligência do Mercúrio. A raiz desta palavra é "ti", que indica reflexão. Similar em aparência a Raphael.

MALKAH BE TARSHISIM VE-AD RUACHOTH SCHECHALIM - A Inteligência das Inteligências do Lua. Esta frase é virtualmente intraduzível. De acordo com David Godwin, a melhor tradução da frase é "Rainha das Crisólitas e dos Espíritos Eternos dos Leões".

SHELACHEL - Uma Inteligência Lunar alternativa com nome mais fácil do que o precedente. A raiz deste nome é "shel", que indica uma linha reta traçada a partir de um objeto para outro - o traço de conexão que os une. Ele expressa aquilo que segue suas leis, o que permanece em sua linha reta, o que está em boa ordem, no caminho da salvação. Semelhante na aparência de Gabriel. Desenvolvido a partir do sistema Qamea por Adam Forrest.

Os Nomes dos Espíritos:

ZAZEL - O Espírito de Saturno. Há uma forte correspondência aqui com a letra hebraica Zayin, que significa "espada". A palavra raiz "za" indica dardo ou uma flecha.

HISMAEL - O Espírito de Júpiter. A raiz deste nome expressa silêncio e calma.

BARTZABEL - O Espírito de Marte. A palavra raiz deste nome é "bar" que indica poder ativo, emanção, potencial e a força criativa do ser.

SORATH - O Espírito do Sol. A palavra raiz deste nome é "sor", que denota aquilo que gira em torno ou o que é dirigido.

QEDEMEL - O Espírito de Vênus. A palavra raiz deste nome é "qed", que indica uma cimeira ou um ponto crucial.

TAPHTHARTHARATH - O Espírito de Mercúrio. A raiz da palavra nome é “taph”, que expressa o ruído de um tambor.

SHAD BARSCHEMOTH HA-SHARTATHAN - O Espírito dos Espíritos da Lua. Esta frase é virtualmente intraduzível. De acordo com David Godwin, a melhor tradução da frase é "Demônio, filho de Shimeath, o Servo-Chacal "

CHASMODAI - O Espírito da Lua de acordo com Paracelso em sua trino de talismãs. A palavra raiz deste nome é “chash”, que indica grande movimento, fogo central e paixões interiores que procuram se estender.

As Hierarquias Zodiacais

MALKHIDAEI (ou *MELCHIDAEI*) - Arcanjo de Áries. O nome de este anjo significa "Plenitude de Deus". Anjo Governante do mês de março. Enoch se referiu a Malkhidiel como Melkejal dizendo: "ele se levanta e governa no começo do ano". Este Arcanjo pode ser imaginado em vestes de vermelho ornamentado com o símbolo de Áries. A palavra raiz “mal”, indica continuidade, plenitude e movimento do começo ao fim de uma coisa.

ASMODEL - Arcanjo de Touro. Anjo do mês de abril. Asmodel pode ser imaginado em vestes de vermelho-laranja (ou preto) ornamentadas com o símbolo de Touro. A palavra raiz “as” indica a ideia de base da terra.

AMBRIEL - Arcanjo de Gêmeos. Anjo do mês de maio. O nome de Ambriel foi encontrado gravado em um amuleto hebreu para afastar o mal. Ambriel pode ser imaginado em vestes de laranja (ou amarelo) ornamentadas com símbolo de Gêmeos. A palavra raiz “amb”, indica origem, fonte, mãe, formativa medida e possibilidade condicional.

MURIEL - Arcanjo do Câncer. O nome de Muriel vem do Grego "mirra". Anjo do mês de junho. Muriel pode ser imaginado em vestes de amarelo-laranja (ou azul) ornamentado com o símbolo do Câncer. A raiz da palavra “mur”, indica toda variação ou permutação.

VERKHIEL - Arcanjo de Leão. Anjo do mês de julho. Verkhriel pode ser previsto em vestes de amarelo (ou vermelho) ornamentado com o símbolo Leão. A palavra raiz indica o ruído do vento, ou o que é ventilado.

HAMALIEL - Arcanjo de Virgem. Anjo do mês de agosto. Hamaliel pode ser imaginado em vestes de verde-amarelo (ou preto) ornamentadas com o símbolo de Virgem. A palavra raiz presunto indica esforço, trabalho, atividade e movimento trato.

ZURIEL - Arcanjo de Libra. O nome de Zuriel significa "Minha Rocha é Deus". Anjo do mês de setembro. O Anjo Zuriel também é dito para curar a loucura no homem. Na Bíblia, Zuriel é descrito como "chefe da casa do pai das famílias de Merari" (Números 3:35). Zuriel pode ser imaginado em vestes de verde (ou amarelo) ornamentadas com símbolo de Libra. A palavra raiz “zur” indica a ideia de dispersão, radiação e disseminação, saindo do centro e manifestando a Luz.

BARKHIEL - Arcanjo de Escorpião. O nome de Barkhiel significa "Luz de Deus". Barkhiel é o Anjo do mês de outubro. Barkhiel pode ser imaginado em vestes de azul-verde (ou azul) ornamentadas com o símbolo de Escorpião. A e palavras raiz “bar” indica a ideia de produção com poder, emanação ou criação potencial, fruto, prole e movimento que tende manifestar exteriormente a força criativa do ser.

ADNAKHIEL - Arcanjo de Sagitário. Anjo do mês de novembro. Adnakhriel pode ser imaginado em vestes de azul (ou vermelho) ornamentadas com o símbolo de Sagitário. A palavra raiz “ad” indica o poder da divisão, força, emanação e distinção individual. Este nome é geralmente escrito incorretamente como Advachiel.

HANAEL - Arcanjo de Capricórnio. Anjo do mês de dezembro. Hanael é invocado contra o mal. Hanael pode ser imaginado em vestes de violeta azul (ou preto) ornamentado com o símbolo de Capricórnio. A palavra raiz “han””, indica a ideia da existência real e presente, realidades e qualquer coisa que possa ser percebida pelos sentidos. Não confundir com Haniel, o Arcanjo de Netzach ou Anael, o Arcanjo de Vênus.

KAMBRIEL (ou *CAMBRIEL*) - Arcanjo de Aquário. Anjo do mês de janeiro. Kambriel pode ser imaginado em vestes de violeta (ou amarelo) ornamentado com o símbolo de Aquário. A palavra raiz “kam” indica o desejo para assimilação.

AMNITZIEL - Arcanjo de Peixes. Anjo do mês de fevereiro. Amnitziel pode ser imaginado em vestes de vermelho-violeta (ou azul) ornamentadas com o Símbolo de peixes.

Nomes Divinos Atribuídos as Sephiroth					
Sephirah	Nome Divino	Arcanjo	Coro Angelical	Anjo	Nome Angelical em Hebraico
Kether KthR	Eheieh AHYH	<u>Metatron</u> MTTRVN	Chayoth ha-Qadesh ChYVTh HQDSh	Vehuiah	VHVYH
				Jelial	YLYAL
				Sitael	SYTAL
				Elemiah	OLMYH
				Mahasiah	MHShYH
				Lehahel	LLHAL
				Achaiah	AKAYH
Chokmah ChKMh	Yah YH	Raziel RZIAL	<u>Auphanim</u> <u>AVPhNYM</u>	Cahetel	KHThAL
				Haziel	HZYAL
				Aladiah	ALDYH
				Lauviah	LAVYH
				Hahaiah	HHOYH
				Iezalel	YZLAL
				Mehahel	MBHAL
Binah BINH	Yhvh Elohim YHVH ALHYM	<u>Tzaphqiel</u> <u>TzPhQAL</u>	Aralim ARALYM	Hariel	HRYAL
				Hakamiah	HQMYH
				Lauviah	LAVYH
				Caliel	KLYAL
				Leuviah	LVVYH
				Pahaliah	PHLAL
				Nelchael	NLKAL
Chesed ChSD	Al AL	<u>Tzadqiel</u> <u>TzDQAL</u>	Chashmalim ChShMLYM	Ieiaiel	YYYAL
				Melahel	MLHAL
				Haniniah	ChHVYH
				Nilaihah	NThHYH
				Haaiah	HAAYH
				Ierathel	YRThAL
				Seehiah	ShAHYH
Geburah GBVRH	Elohim Gibor ALHYM GBVR	<u>Kamael</u> KMAL	Seraphim SRPhYM	Reiel	RYYAL
				Omael	AVMAL
				Lecahel	LKBAL
				Yasariah	VShRYH
				Ieuiah	YChVYH
				Lehahaiah	LHChYH
				Chavakiah	KVQYH
Tiphareth ThPhARTh	Yhvh Elohim Ve-Daath YHVH ALVH VDOTh	Raphael RPhAL	Melekim MLKYM	Menadel	MNDAL
				Aniel	ANYAL
				Haamiah	ChOMYH
				Rehael	RHOAL
				Ieiazel	YYZAL
				Hahael	HHHAL
				Mikael	MYKAL
				Veualiah	VVLYH
				Ielahiah	YLHYH
				Sealiah	SALYH
				Ariel	ORYAL
				Asaliah	OShLYH
				Mihael	MYHAL

Netzach NTzCh	Yhvh Tzabaoth YHVH TzBAVTh	Haniel HANYAL	Elohim ALHYM	Vehuel	VHVAL
				Daniel	DNYAL
				Hahasiah	HChShYH
				Imamah	OMMYH
				Nanael	NNAAL
				Nilhael	NYThAL
				Mehaiah	MBHYH
Hod HVD	Elohim Tzabaoth ALHYM TzBAVTh	Michael MYChAL	Beni Elohim BNY ALHYM	Poiel	PVYAL
				Nemamah	NMMYH
				Ieialel	YYLAL
				Harael	HRChAL
				Mitzrael	MTzRAL
				Umahel	VMBAL
				Iahhel	YHHAL
Yesod YSVD	Shaddail El Chai ShDY ALChY	Gabriel GBRYAL	Kerubim KRVBYM	Ananel	ONYAL
				Mehriel	MChYAL
				Damabiah	DMBYH
				Manakel	MNQAL
				Eidel	AYOAL
				Hahniah	ChBWYH
				Rochel	RAHAL
				Jabamah	YBMYH
				Haiaiel	HYIAL
				Mumiah	MVMYH

Nomes Divinos Atribuídos aos Planetas			
Planeta	Arcanjo	Anjo (Inteligência)	Espirito
♄ Shabbathai	Cassiel	Agriel	Zazel
♃ Tzedek	Sachiel	Iophiel	Hismael
♂ Madim	Zamael	Graphiel	Bartzabel
☿ Shemesh	Michael	Nakhiel	Sorath
♀ Nogah	Hanael	Hagiel	Kedemel
♃ Kokab	Raphael	Tiriel	Taphthartharath
♃ Levanah	Gabriel	Shelachel	Chashmodai

A Rosa Cruz Hermética

Raios	Branco com letras e símbolos pretos.
Ar	Ponta superior amarela e pentagrama e símbolos roxos
Fogo	Braço esquerdo vermelho e pentagrama e símbolos esmeralda
Água	Braço direito azul e pentagrama e símbolos laranjas
Espírito	Parte inicial da ponta inferior branco e pentagrama e símbolos pretos
Terra	Citrino de Terra, Castanho-Avermelhado, Oliva, Preto, Pentagrama e Símbolos Brancos

A Rosa Cruz Hermética é uma síntese completa da escala Escala Positiva, Masculina ou Arco-íris de Cor, a "Escala do Rei", como é chamada. As quatro extremidades são atribuídas aos Elementos, a porção branca ao Espírito e aos Planetas, as 22 pétalas da Rosa aos 22 caminhos e a cruz Tiphareth, o receptáculo e centro das forças das Sephiroth e dos Caminhos. O centro extremo da Rosa é Branco, o brilho espiritual refletido de Kether, trazendo sobre ele a Rosa Vermelha e a Cruz de Ouro, mostrando a ascensão espiritual; os símbolos da força de resgate.

Em volta do Hexagrama na parte branca, abaixo da Rosa, são colocados os planetas na ordem que é a Chave do Ritual Maior do Hexagrama. Ao redor dos Pentagramas estão os símbolos do Espírito e os quatro Elementos na ordem que é a Chave do Ritual Maior do Pentagrama, em cada uma das extremidades floreadas da própria cruz estão dispostos os três princípios alquímicos, mas em ordem diferente em cada elemento, e como mostrando sua operação nele.

O braço mais alto da Cruz, atribuído ao Ar, é da cor amarela de Tiphareth. Nela, a natureza do Mercúrio Filosófico fluente é principal e sem impedimentos para sua mobilidade, daí a natureza sempre em movimento do Ar. Seu lado Sulfúrico é extraído da parte do fogo de onde suas qualidades luminosas e elétricas, seu Saline da água, de onde nuvens e chuvas, da ação das forças solares.

O braço mais baixo da Cruz distribuído para a Terra é das quatro cores de Malkuth, sendo a Terra da natureza de um recipiente e receptor das outras influências. O citrino responde à sua parte aérea; a oliva para os líquidos; o castanhos-oliva para a parte de fogo; e o preto para a parte mais baixa, terra da terra. Aqui também está o chefe da parte Mercurial, mas prejudicado pela natureza composta, de onde sua faculdade torna-se germinativa, em vez de móvel. Enquanto o Enxofre e o Sal são respectivamente dos lados da Água e do Fogo, que quase neutralizam sua operação natural e trazem a firmeza e a imobilidade da Terra.

A extremidade destinada ao fogo é da cor escarlate de Geburah, e nela a natureza Sulfúrica é a principal, de onde provém seus poderes de calor e ardor. O sal é do lado da água, daí a necessidade de um constante e substancial pabulum para agir; e o Mercúrio é do lado do Ar, de onde o movimento de chamas, saltando, especialmente quando atuado pelo vento.

A extremidade atribuída à água é da cor azul de Chesed e nela a natureza salgada é a principal, como exemplificado na natureza salgada do oceano, à qual todas as águas se dirigem; e daí também é derivada a natureza de sempre preservar a linha horizontal. O Mercúrio é da Terra, de onde vem o peso e a força do seu fluxo e refluxo. Sua parte de enxofre é do ar daí os efeitos das ondas e tempestades; de modo que as disposições desses três princípios formam a chave de sua operação alquímica nos elementos.

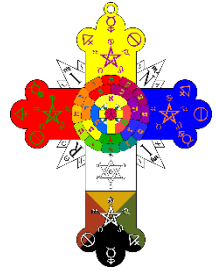
Os raios brancos que saem de trás da Rosa nos ângulos internos entre os braços, são os raios da luz Divina emitidos e correndo a luz refletida de Kether em seu centro.

I.N.R.I.: Suas associações são as seguintes: O primeiro "I" é atribuído a Virgem, assim como L em (LVX), a letra "N" é atribuída a Escorpião, assim como "V" em (LVX), a letra "R" é atribuída ao Sol, assim como o "X" em (LVX)), a final apenas repete as atribuições.

As Doze Letras das 12 pétalas externas seguem a ordem dos signos do zodíaco. HEH que é Áries sendo superior. LAMED que é Libra sendo o mais baixo.

As Sete Letras duplas da linha do meio são atribuídas aos Planetas em ordem de suas exaltações, os planetas sendo errantes e as estrelas fixadas em relação à Terra.

As Três Letras-Mães são distribuídas aos Elementos e estão dispostas de tal maneira que a pétala do Ar deve estar sob o braço da Cruz distribuída ao Ar. Enquanto os do Fogo e da Água estão em lados contra corridos, para que as forças dos braços da Cruz não dominem demais as forças Planetárias e Zodiacais da Rosa, que poderiam de outra forma ser a pétala de Fogo colocada na mesma lado como o braço de Fogo, e o da Água no braço da água.



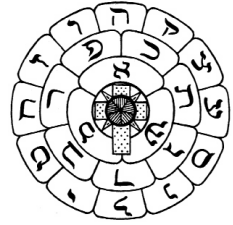
SIGILOS DA ROSA

Por

G.H. FRATER D.D.C.F.

O Símbolo completo da Rosa e da Cruz é chamado de "Chave dos Sigilos e dos Rituais". Além disso, é dito que representa as Forças das 22 Letras na Natureza, divididas em um Três, um Sete e um Doze.

As três pétalas internas da rosa simbolizam os elementos ativos do Ar, do Fogo e da Água, operando na Terra, que é, por assim dizer, o recipiente deles e o chão de operação. Eles são coloridos, assim como todas as outras pétalas, de acordo com os matizes do arco-íris na escala masculina. As sete próximas pétalas respondem às Letras dos Sete Planetas, e as doze exteriores aos Doze Signos do Zodíaco.



Se você traçar o Sigilo de qualquer palavra ou nome no Ar, ou escrito no papel, você deve começar com um círculo no ponto da letra inicial da Rosa, e desenhar com sua arma mágica uma linha deste círculo até o lugar da próxima letra do nome. Continue isto, até que tenha terminado a palavra que as letras compõem. Se duas letras do mesmo tipo, como duas Beths ou Gimels, se juntarem, você representará a mesma por um traço ou onda na linha naquele ponto.

E se houver uma letra, como Resh em Metatron, através da qual a linha passa para outra letra e que ainda forme parte do nome, você fará um laço na linha naquele ponto assim: (___O___) para fazer o mesmo.

Se você está desenhando o Sigilo, pode fazê-lo nas respectivas cores das letras e juntá-las para formar uma síntese de cores. Assim, o Sigilo de Metatron será: azul, amarelo-esverdeado, laranja, vermelho-laranja e azul-esverdeado: a síntese será uma cidra avermelhada.

Agora vamos discutir, por exemplo, os Sigilos das Forças sob Binah, a Terceira Sefirah. Os Sigilos para o plano de uma Sefirah são sempre trabalhados neste sistema nesta ordem:

Primeiro: Sigilo da Sefirah - Binah.

Segundo: Sigilo do Nome Divino, representando a força da Sefirah no Mundo de Atziluth. Para Binah, YHVH ELOHIM.

Terceiro: O Sigilo do Arcanjo, representando a força da Sefirah em Briah. Para Binah TZAPHQIEL

Quarto: Sigilo do Coro dos Anjos, representando a força da Sefirah em Yetzirah. Para Binah ARALIM

Quinto: O Sigilo da Esfera do Planeta representando a força da Sefirah em Assiah. Para Binah SHABBATHAI.

Finalmente, os Sigilos de quaisquer outros nomes cujos números tenham alguma relação com os poderes da Sefirah ou do seu Planeta. No entanto, estes últimos (os Sigilos da Inteligência e do Espírito) são mais geralmente tirados do Kamea ou Quadrado Mágico dos Planetas de acordo com um sistema ligeiramente diferente.

SEPHIRAH	ATZILUTH	BRIAH
NETZACH	YHVH TZABAOTH	HANIEL
YETZIRAH	ASSIAH	INTELLIGENCE
ELOHIM	NOAH	HAGIEL

Sigilos para Netzach

Quadrados Mágicos

As *Qameas* ou Quadrados Mágicos dos Planetas, são tanto diagramas como potentes pentagramas místicos que se relacionam com os planetas e com as energias planetárias específicas. A palavra *Qamea* vem de uma palavra raiz hebraica que significa talismã ou amuleto, mas a palavra também tem conexões com a palavra inglesa "cameo". Apesar dos quadrados mágicos serem mais conhecidos através das obras de magos como Cornélio Agrippa (*Filosofia Oculta*) e Peter De Abano (*O Heptameron*), eles são indubitavelmente de origem antiga e provavelmente persa.

Os quadrados mágicos dos Planetas são formados pelos quadrados do número do Planeta, dispostos de modo a produzir o mesmo número em cada sentido (horizontal, vertical e diagonal). O número da soma de cada coluna de algarismos e número do total de todos os números da peça, também são números especialmente ligados ao planeta. O número de quadrados ou unidades menores em cada lado do Qamea determina com qual Planeta está associado por correspondência do número da Sefirah apropriada. Assim, o número do planeta *Saturno* é 3 (Binah), quadrado 9, soma de todas as colunas vertical, horizontal e diagonal soma=45. Assim, pode-se ver facilmente a partir deste exemplo que existem muitos números contidos em

cada Qamea que são designados como número planetário. Esses números então formados em nomes Divinos e Espirituais (e sigilos) que se correlacionam com certas energias planetárias.

Diz-se que as energias planetárias incluem *Arcanjos*, *Inteligências* e *Espíritos*. Os nomes desses seres são derivados dos números primários do quadrado. A força administrativa é o Arcanjo Planetário. A Inteligência de um Planeta é vista como uma entidade evolutiva, estimulante, inspiradora ou orientadora, enquanto o Espírito é tradicionalmente visto como uma força de energia cega ou "crua" sem orientação ou inteligência. O Espírito deve sempre ser guiado pela Inteligência Planetária, sob o controle do Arcanjo.

Um *sigilo* ou *selo* é um símbolo mágico que contém a semente ou a essência de um espírito ou deidade. A palavra é derivada da palavra latina *sigillum*, que significa sinal ou assinatura. É o glifo mágico que é derivado de um nome ou magia por um processo de conversão numérica cujo resultado é traçado sobre um Qamea (ou dispositivo similar). O método da Gematria conhecido como *Aiq Beker* é muito importante para o desenho de sigilos em um Qamea. O *selo planetário* ou sigilo do Planeta é um símbolo projetado em tal maneira que suas linhas tracejadas toquem cada número ou unidade quadrada do Qamea. O selo é usado na magia talismânica para representar o Qamea ou agir como uma força governante para ele.

Os Qamea são muito importantes no desenho de talismãs mágico que são cerimonialmente consagrados para atrair uma particular força Planetária, Sefirotica, Zodiacal ou Elementar. Projetar esses talismãs faz parte do trabalho de um Iniciado. No entanto, muitas versões publicadas do Qamea, bem como seus Sigilos Planetários correspondentes frequentemente contêm erros. O aluno seria bem aconselhado a nunca confiar em um sigilo como correto, simplesmente porque ele é publicado. O mago deve sempre trabalhar com sigilos feitos por ele.

Alguns dos números mais importantes associados aos Qameas são dados aqui. As "unidades" representam o número total de quadrados menores em um dado Qamea. As iniciais CM representam *Constante Mágica*, que representa a soma dos números de qualquer linha, coluna ou linha diagonal do Qamea. As iniciais TG alude ao *Total Geral* ou à soma total de todos os números que aparecem em um Qamea.

SATURNO

Sephirah: 3 *Unidades*: 9 CM: 15 TG: 45
Inteligência: Agiel = 45 *Espírito*: Zazel = 45

JÚPITER

Sephirah: 4 *Unidades*: 16 CM: 34 TG: 136
Inteligência: Iophiel = 136 *Espírito*: Hismael = 136

MARTE

Sephirah: 5 *Unidades*: 25 CM: 65 TG: 325
Inteligência: Graphiel = 325 *Espírito*: Bartzabel = 325

SOL

Sephirah: 6 *Unidades*: 36 CM: 111 TG: 666
Inteligência: Nakhiel = 111 *Espírito*: Sorath = 666

VÊNUS

Sephirah: 7 *Unidades*: 49 CM: 175 TG: 1225
Inteligência: Hagiel = 49 *Espírito*: Kedemel = 175

MERCÚRIO

Sephirah: 8 *Unidades*: 64 CM: 260 TG: 2080
Inteligência: Tiriél = 260 *Espírito*: Taphtharharath = 2080

LUNA

Sephirah: 9 *Unidades*: 81 CM: 369 TG: 3321
Inteligência: Shelachel = 369 *Espírito*: Chashmodai = 369
Inteligência: Malkahbe-Tarshismve-ad Ruachoth Shechalim = 3321
Espírito dos Espíritos: Shad Barshemoth Ha-Shartathan = 3321

Traçando um Sigilo:

Ao traçar um sigilo em um Qamea, o primeiro número do nome é marcado com um pequeno círculo. A partir daí, a linha é desenhada seguindo o progresso dos números. Quando o número final do nome é alcançado, uma pequena linha é desenhada para indicar conclusão do selo.

Variações em Sigilos:

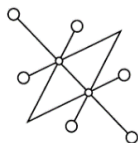
Se duas letras iguais, como duas *Beths* ou duas *Gimels*, estiverem lado-a-lado dentro de um nome, isto é representado no selo por uma onda ou um gancho na linha naquele ponto. Se houver uma letra no nome através da qual a linha do selo passa direto para outra letra, e loop ou laço é formado naquele ponto para indicar que a letra é de fato uma parte do nome.

[Nota: Outra maneira de usar o Aiq Beker é pegar uma das três letras de qualquer seção do diagrama Aiq Beker e trocá-lo por uma das outras duas letras nessa seção. Então, na primeira caixa, a letra Qoph poderia estar substituindo a letra Aleph ou a letra Yod. Esta maneira de usar Aiq Beker cai um pouco sob a categoria de Temurah.]

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Qamea

כ	ט	ד
ו	ה	ג
ו	ז	ח



Planetary Seal



Archangel
CASSIEL
כסאל



Intelligence
AGIEL
אגאל

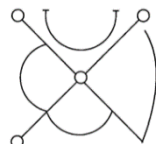


Spirit
ZAZEL
זזאל

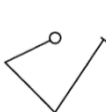
11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Qamea

נ	ו	ד	ב	ד
י	ה	ב	ה	ד
ז	ה	י	נ	ז
י	ח	א	ד	נ
י	ה	ו	נ	י



Planetary Seal



Archangel
ZAMAEŁ
זמאל



Intelligence
GRAPHIEL
גראפאל

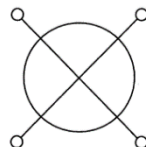


Spirit
BARTZABEL
ברצבאל

4	14	15	1
9	7	6	12
5	11	10	8
16	2	3	13

Qamea

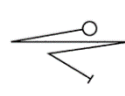
ז	ד	ד	ז
ט	ו	ו	י
ה	ז	י	ה
י	ט	נ	י



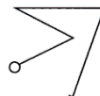
Planetary Seal



Archangel
SACHIEL
סחאל



Intelligence
IOPHIEL
יחפאל

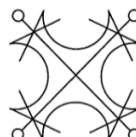


Spirit
HISMAEL
הסמאל

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Qamea

א	ל	ל	ג	ל	ו
ו	ח	ט	א	ו	ו
ז	ד	י	ד	נ	ז
ז	נ	כ	נ	ז	ז
י	ט	ט	י	כ	כ
י	ז	ל	ח	ל	ל



Planetary Seal



Archangel
MICHAEL
מיכאל



Intelligence
NAKHIEL
נכאל

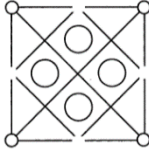


Spirit
SORATH
סורת

8	58	99	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57



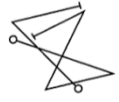
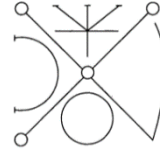
א	ס	נ	ב	ד	ה	ו	ח
ט	י	יא	יב	יג	יד	טו	טז
יז	יח	יט	כ	כא	כב	כג	כד
כה	כו	כז	כח	כט	ל	לא	לב
לג	לד	לה	לו	לו	ז	זא	זב
זג	זד	זה	זח	זט	חא	חב	חג
חד	הא	הב	הג	הד	הה	הו	הז
הח	הט	ו	ו	ו	ו	ו	ו



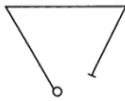
22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28



ד	ל	י	א	ד	ש	ב
ב	ט	א	ד	כ	נ	ה
ל	י	א	ד	כ	נ	ה
י	ב	ט	א	ד	כ	נ
ב	ט	א	ד	כ	נ	ה
ה	ז	א	ד	כ	נ	ה
ז	א	ד	כ	נ	ה	ה



בני שרפים



רפאל



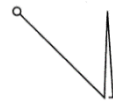
טיריאל



תפתרתרתת



אנאל



הגיאל



קדמאל

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45



ה	נ	י	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל
ט	ד	י	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל
י	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	ו
ו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	ז
ז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	ח
ח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	ט
ט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	י
י	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	יא
יא	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	יב
יב	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	יג
יג	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	יד
יד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	טו
טו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	טז
טז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	יז
יז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	יח
יח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	יט
יט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כ
כ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כא
כא	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כב
כב	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כג
כג	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כד
כד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כה
כה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כו
כו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כז
כז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כח
כח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	כט
כט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	ל
ל	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לא
לא	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לב
לב	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לג
לג	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לח
לח	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לט
לט	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לכ
לכ	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לד
לד	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לה
לה	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לו
לו	ה	נ	ב	א	ע	ב	מ	ע	ל	לז
לז										

O Pentagrama e O Hexagrama

Pentagrama

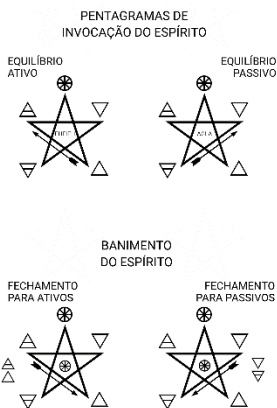
O Pentagrama é um símbolo poderoso que representa a operação do Espírito Eterno e dos Quatro Elementos sob a Presidência divina das letras do Nome Yeheshuah. Os próprios elementos no símbolo da Cruz são governados por YHVH. Mas ao adicionar a ele a letra Shin, que representa o Ruach Elohim, o Espírito Divino, o Nome torna-se Yeheshuah ou Yehovashah – este último quando a letra Shin é colocada entre a letra que rege a Terra e as outras três letras de Tetragrammaton. Portanto, de cada ângulo côncavo do Pentagrama é emitido um raio, representando uma radiação do Divino. Desta forma, ele é chamado de Pentagrama Flamejante, ou Estrela da Grande Luz, em afirmação das forças da Luz Divina ali encontradas.

Traçado como um símbolo do bem, deve ser posicionado com uma única ponta para cima, representando a regência do Espírito Divino. Pois se tu o desenhares com duas pontas para cima, ele é um símbolo maligno, afirmando o império da matéria sobre o Espírito Divino, que deveria governá-la. Cuidado para não fazê-lo.

No entanto, pode surgir uma necessidade absoluta de trabalhar ou conversar com um Espírito de natureza maligna, e para mantê-lo diante de ti sem atormentá-lo, tu debes empregar o símbolo do Pentagrama invertido – (pois, saibas bem, tu não tens o direito de injuriar ou ferir até mesmo os Espíritos malignos para satisfazer a curiosidade ou o capricho) – nesse caso, tu debes segurar a lâmina de tua Espada Mágica no ponto mais baixo do Pentagrama, até que tu lhe concedas a licença para partir. Além disso, não injuriais os espíritos malignos – mas lembrai-vos de que o Arcanjo Miguel, de quem fala São Judas, ao enfrentar Satanás, não ousou trazer uma acusação contra ele, mas disse: “O Senhor te repreenda”.

Agora, se tu queres desenhar o Pentagrama para ter consigo como um símbolo, tu o farás das cores já ensinadas, sobre a terra negra. Haverá o sinal do Pentagrama, da Roda, do Leão, da Águia, do Boi e do Homem, e há um ângulo atribuído a cada um deles para seu domínio. Daí surge o Ritual Maior do Pentagrama, de acordo com o ângulo a partir do qual o Pentagrama é traçado. O círculo ou Roda responde ao Espírito que tudo permeia; O laborioso Boi é o símbolo da Terra; O Leão é a veemência do Fogo; A Águia, a Águia voando alto como se com asas quando ela é vaporizada pela força do calor; O Homem é o Ar, sutil e pensativo, penetrando as coisas ocultas. Sempre complete o círculo do local antes de iniciar uma invocação.

As correntes que vão do Fogo ao Ar e da Terra à Água são as do Espírito – a mediação dos Elementos Ativos e Passivos. Estes dois Pentagramas do Espírito devem preceder e fechar as Invocações como o equilíbrio dos Elementos, e estabelecer a harmonia de sua influência. Ao fechar, estas correntes são invertidas.



Eles são os Pentagramas de invocação e banimento do Espírito. O Sigilo da Roda deve ser traçado em seu centro. No Pentagrama de invocação da Terra, a corrente desce do Espírito para a Terra. No Pentagrama de banimento, a corrente é invertida. O Sigilo do Boi deve ser traçado no centro. Esses dois Pentagramas são de uso geral para invocação ou banimento, sob o título de Ritual Menor do Pentagrama.

Esse Ritual Menor do Pentagrama só é útil em invocações gerais e menos importantes. Seu uso é permitido para que os iniciantes possam ter proteção contra forças opostas, e também para que eles possam ter alguma ideia de como atrair e entrar em comunicação com coisas espirituais e invisíveis. O Pentagrama de Banimento da Terra também servirá para qualquer força Astral oposta. Em todos os casos, ao traçar um Pentagrama, o ângulo deve ser cuidadosamente fechado no ponto final.

O Pentagrama de invocação do Ar começa a partir da Água, e o da Água começa a partir do Ângulo do Ar. Os Pentagramas do Fogo e da Terra começam do ângulo do Espírito. O símbolo Kerúbico do Elemento deve ser traçado no centro, em sentido horário pra invocar. Os Sinais de banimento são o reverso da corrente. Mas, antes de tudo, complete o círculo do local em que trabalhas, visto que isso é a chave do resto.

A menos que tu queiras confinar ou limitar a força, não fazei um círculo em volta de cada Pentagrama, a não ser verdadeiramente para o propósito de traçar o Pentagrama. No entanto, ao concentrar a

força sobre um símbolo ou Talismã, tu farás o círculo com o Pentagrama sobre ele de modo a concentrar a força nele.

REGRA: Invoque indo na direção da ponta à qual o Elemento é atribuído, e bana a partir dela. O Ar tem um símbolo aquoso, (Aquário), porque ele é o recipiente da chuva e da umidade. O Fogo tem a forma da Leão-Serpente (Leão). A Água tem a Águia Alquímica da destilação (Cabeça de Águia). A Terra tem o laborioso Boi (Touro). O Espírito é produzido por Aquele operando em todas as coisas. Os Elementos vibram entre os pontos cardeais porque eles não têm uma morada imutável ali, embora sejam atribuídos aos Quatro Quadrantes em sua invocação nas Cerimônias. Essa atribuição é derivada da natureza dos ventos. Pois o Vento Leste é mais especialmente da Natureza do Ar. O Vento Sul coloca em ação a natureza do Fogo. Os Ventos do Oeste trazem com eles a umidade e a chuva. Os Ventos do Norte são frios e secos como a Terra. O Vento Sudoeste é violento e explosivo – a mistura dos elementos contrários Fogo e Água. Os ventos Noroeste e Sudeste são mais harmoniosos, unindo a influência dos dois elementos ativos e passivos. Contudo, sua posição natural no zodiaco é: Fogo no leste, Terra no sul, Ar no oeste, e Água no norte. Desta forma, eles vibram: Ar entre o oeste e o leste. Fogo entre o leste e o sul. Água entre o norte e o oeste. Terra entre o sul e o norte. Também vibra o Espírito, entre a Altura e a Profundidade. De modo que, se tu invocas, é melhor olhar para a posição dos ventos, já que a Terra, sempre girando em seus pólos, está mais sujeita à sua influência. Mas se tu entrares na Visão do Espírito até sua morada, é melhor para ti tomar a sua posição no Zodiaco.

O Ar e a Água têm muito em comum, porque um é o recipiente do outro, portanto em todos os tempos os seus símbolos foram transferidos, e a Águia atribuída ao Ar e Aquário à Água. No entanto, é melhor que eles sejam atribuídos conforme antes afirmado e o motivo disto é que o sinal de invocação de



um e o sinal de banimento do outro são intercambiáveis no Pentagrama. Quando tu tratares do Pentagrama do Espírito, darás os Sinais de LVX, e para a Terra o Sinal do Terra, e para o Ar o Sinal do Ar, e para a Água o Sinal da Água, e para o Fogo Sinal do Fogo. Se tu usares o Pentagrama para invocar ou banir as forças Zodiacais, tu deverás usar o Pentagrama do Elemento ao qual o Signo é atribuído, e traçará em seu centro o Sigilo usual do Signo.

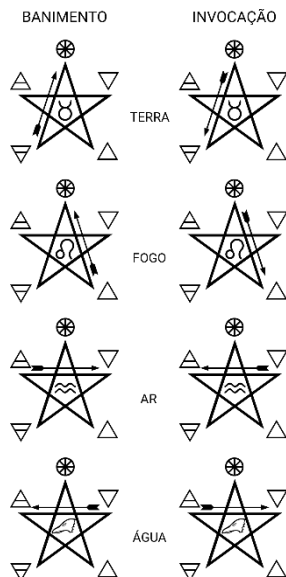
E sempre que tu traçares um Sigilo de qualquer natureza, tu debes começar pelo lado esquerdo do Sigilo ou símbolo, traçando-o em um movimento horário. Sempre que invocares as forças dos Signos Zodiacais, de maneira distinta dos Elementos, deverás erigir um mapa astrológico dos Céus para o momento do trabalho, para que possas saber para que lado ou direção tu deverás te voltar durante a operação. Pois o mesmo Signo pode estar no leste em um momento do dia e no oeste em outro.

Sempre que tu te prepares para iniciar qualquer trabalho ou operação mágica, será aconselhável a ti que limpe e consagre o local de trabalho executando o Ritual Menor do Pentagrama. Em certos casos, especialmente quando se trabalha pelas ou com as forças dos Planetas, pode ser sábio também utilizar o Ritual Menor do Hexagrama.



Para que uma Força e uma Corrente e uma Cor e um Som possam ser unidos no mesmo símbolo, a cada ângulo do Pentagrama são atribuídos certos Nomes Divinos Hebraicos e Nomes das Tabelas Angélicas. Estes devem ser pronunciados com os Pentagramas de invocação e banimento como podes ver neste diagrama.

As atribuições dos ângulos do Pentagrama são a chave de seu Ritual. Nesse caso, durante a invocação tu pronunciarás o Nome Divino AL com o Pentagrama da Água, e Elohim com o do Fogo, etc. Na pronúncia de todos estes Nomes, inspirarás profundamente e os vibrará tanto quanto possível interiormente com a expiração, não necessariamente em voz alta, mas com vibração forte assim: Aa-el-Il (Dado que este nome Divino consiste apenas em Duas



letras, eu consistentemente faço uma prática de vibrar as letras separadamente, a saber, Aleph Lamed, daí o som como indicado anteriormente).

Para invocar as forças dos Quatro Elementos de uma só vez, nos Quatro Quadrantes, comece no leste e trace o Pentagrama de equilíbrio dos Ativos e o Pentagrama de Invocação do Ar e pronuncie os Nomes adequados. Em seguida, arraste a ponta de tua baqueta para o sul e trace o Pentagrama de equilíbrio dos Ativos e o Pentagrama de invocação do Fogo e pronuncie os Nomes adequados. Então, passe para o oeste, trace o Pentagrama de Equilíbrio dos Passivos e o Pentagrama de Invocação da Água e pronuncie os Nomes adequados; então para o norte, trace o equilíbrio dos Passivos e o Pentagrama de invocação da Terra, pronuncie os Nomes adequados e complete o círculo do local.

Da mesma maneira tu banirás, a menos que desejas reter alguma das Forças por algum tempo. Todas as invocações serão abertas e fechadas com a Cruz Cabalística: Em certos casos, outros Nomes, como os de Anjos e Espíritos, podem ser pronunciados em direção a seus quadrantes apropriados e seus Nomes e Sigilos traçados no Ar.

Se tu trabalhares com apenas um Elemento, tu farás – (se for um elemento Ativo como Fogo ou Ar) – o Pentagrama de equilíbrio apenas para os Ativos e o Pentagrama de invocação do próprio Elemento, e não os dos outros Elementos. Se for um Elemento Passivo – Terra ou Água – tu farás somente o Pentagrama de Equilíbrio dos passivos, e o Pentagrama de banimento e de invocação seguem a mesma lei. Além disso, verifique que tu pronuncias os Nomes adequados com os Pentagramas adequados.

Hexagrama

O Hexagrama é um símbolo poderoso que representa a operação dos Sete Planetas sob a presidência das Sephiroth, e do Nome de sete letras, ARARITA. O Hexagrama às vezes é chamado de Estrela do Sinete ou Símbolo do Macrocosmo, assim como o Pentagrama também é chamado de Estrela do Sinete ou Símbolo do Microcosmo. ARARITA é um nome divino de Sete letras formadas pelas iniciais hebraicas da frase: “Um é seu princípio. Uma é sua individualidade. Sua permutação é uma.”

Como no caso do Pentagrama, a partir de cada ângulo côncavo do Hexagrama é emitido um raio representando uma radiação do divino. Portanto, ele é chamado de Hexagrama Flamejante ou Estrela do Sinete de seis raios. Geralmente, ele é traçado com uma única ponta no topo. Ele não é um símbolo maligno com duas pontas para cima, e este é um ponto de diferença em relação ao Pentagrama.

Agora, se fizeres o Hexagrama para tê-lo contigo como um símbolo, tu deves fazê-lo nas cores já ensinadas e sobre um fundo preto. Estas são as Forças Planetárias atribuídas aos Ângulos do Hexagrama.

		Escala do Rei	Escala da Rainha
Ao mais superior	𐌒	Índigo	Preto
Ao mais inferior	𐌔	Azul	Puce
Ao superior direito	𐌖	Violeta	Azul
Ao inferior direito	𐌘	Verde	Verde
Ao superior esquerdo	𐌚	Vermelho	Vermelho
Ao inferior esquerdo	𐌜	Amarelo	Laranja
No centro está o Sol	𐌞	Laranja	Dourado

A ordem de atribuição é a das Sephiroth sobre a Árvore da Vida. O ângulo mais alto responde também a Daath e o mais baixo a Yesod, e os outros ângulos aos ângulos restantes do Microprosopus. O Hexagrama é composto dos dois triângulos, de Fogo e de Água, portanto, não é traçado em uma linha contínua como o Pentagrama, mas por cada Triângulo separadamente.

Todos os Hexagramas de invocação seguem o curso do Sol em sua corrente, isto é, no sentido horário. Mas os hexagramas de banimento são traçados no sentido anti-horário, a partir do mesmo ângulo que seus respectivos Hexagramas de invocação, contrário ao curso do Sol. O Hexagrama de qualquer Planeta em particular é traçado em dois Triângulos, o primeiro a partir do ângulo do Planeta, o segundo a partir do ângulo oposto ao ângulo inicial do primeiro. Então o Símbolo do próprio Planeta é traçado no centro. Desta forma, no caso do Hexagrama de invocação de Saturno, o primeiro triângulo é traçado a partir do ângulo de Saturno, seguindo o curso do Sol; o segundo triângulo a partir do ângulo da Lua. (Na prática, trace apenas o símbolo planetário central – os outros símbolos só são mostrados no diagrama para fins de ilustração.) Vibre Ararita enquanto traça o Hexagrama e o Nome Divino do Planeta ao traçar seu símbolo.

Mas o Hexagrama de invocação da Lua é traçado primeiramente a partir do ângulo da Lua, seu segundo ângulo sendo traçado a partir do triângulo de Saturno.

O Hexagrama de banimento para Júpiter, por exemplo, é traçado a partir do mesmo ângulo que o Hexagrama de invocação, e na mesma mingunte, mas revertendo a direção da corrente. Em todos os casos o Símbolo do Planeta deve ser traçado no centro.

Lembre-se de que o símbolo da Lua varia, e a Lua crescente é favorável. Mas a Lua não é tão favorável para o bem em sua fase mingunte. O símbolo da Lua no centro do Hexagrama deve ser traçado se for crescente; pelo reverso quando mingunte. Lembre-se de que o símbolo em sua fase mingunte representa restrição e não é um símbolo tão bom quanto a Lua crescente. E exatamente na Lua cheia ela é representada por um círculo completo, mas na Lua nova por um círculo negro.

Em muitos casos, as duas últimas formas da Lua não são boas. Se tu queres invocar as Forças da Cabeça do Dragão da Lua, tu traçarás o Hexagrama invocando a Lua e escreverás dentro dele o símbolo de Caput Draconis, e para a cauda o de Cauda Draconis. Essas Forças de Caput e Cauda são mais fáceis de serem invocadas quando o Sol ou a Lua estiverem em conjunção com eles no Zodíaco. Nestas invocações, tu pronunciarás os mesmos Nomes e Letras que são dados com o Hexagrama Lunar. Caput é de um caráter benevolente, e Cauda maléfico, salvo em muitos poucos assuntos. E sejas muito cuidadoso ao lidar com essas forças de Caput e Cauda, ou com as do Sol e da Lua, durante o período de um eclipse, pois eles são os Poderes de um eclipse. Para que ocorra um eclipse, tanto o Sol quanto a Lua devem estar em conjunção com eles no Zodíaco, estando estes dois luminares ao mesmo tempo em conjunção ou oposição um em relação ao outro.

Da atribuição dos Planetas, um a cada ângulo do Hexagrama, verás a razão da simpatia existente entre cada planeta superior e certo Planeta inferior. Ou seja, aquele que é exatamente oposto no Hexagrama. E é por esta razão que o Triângulo dos seus Hexagramas de invocação e banimento são permutados. Os planetas superiores são Saturno, Júpiter e Marte. Os planetas inferiores são Vênus, Mercúrio e Lua. E no meio está colocado o Fogo do Sol. Portanto, o Saturno superior e a Lua inferior são simpáticos, assim como Júpiter e Mercúrio, e Marte e Vênus.

Se tu queres lidar com as Forças da Tríade Superna das Sephiroth, utilizarás os Hexagramas de Saturno; para Chesed os de Júpiter, para Geburah os de Marte; para Tiphareth os do Sol, e para Netzach os de Vênus, e para Hod os de Mercúrio, e para Yesod e Malkuth os da Lua.

Saiba também que as Sephiroth não devem ser invocadas em qualquer pequena ocasião, mas apenas com o devido cuidado e solenidade. Acima de tudo, as forças de Kether e Chokmah exigem a maior pureza e solenidade de coração e mente naquele que penetraria seus mistérios. Pois tão alto conhecimento só pode ser obtido por aquele cujo Gênio possa suportar estar na Presença dos Santos. Assegura-te de que usas os Nomes Divinos com toda reverência e humildade, pois maldito é aquele que toma o Nome d'O Vasto em vão.

Quando traçares o Símbolo de um Planeta no centro de um Hexagrama, tu o farás de um tamanho proporcional ao interior do Hexagrama, e o traçarás geralmente da esquerda para a direita seguindo o curso do Sol, tanto quanto possível. Caput e Cauda Draconis podem seguir a regra geral.

Quando tu invocares as Forças de um Planeta em particular ou a de todos eles, tu te voltarás para o Quadrante do Zodíaco onde o Planeta então estiver. Devido tanto ao seu movimento constante no Zodíaco quanto ao movimento diário do mesmo, a posição de um Planeta está em constante mudança e, portanto, em tal caso é necessário erigir um mapa astrológico da posição dos Planetas no céu para o momento de fato do trabalho, para que possas ver a direção de cada Planeta relativa a ti. Isto é mais necessário quando se trabalha com os Planetas do que quando se trabalha com os Signos do Zodíaco.

BANIMENTO



INVOCÇÃO



BANIMENTO



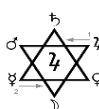
INVOCÇÃO



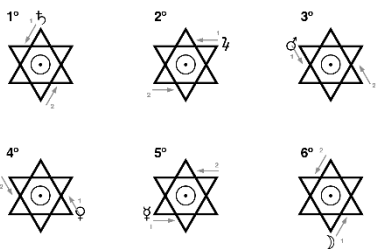
BANIMENTO



INVOCÇÃO

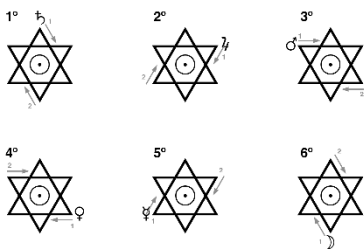


BANIMENTO



YHWH ELOAH VE-DATH

INVOCAÇÃO



YHWH ELOAH VE-DATH

As Quatro Formas Elementares

Estas são as quatro formas assumidas pela união dos dois triângulos do Hexagrama. Os ângulos são atribuídos como no diagrama. Sua afinidade é com o Quadrante Leste; a posição do Fogo no Zodíaco.

[Nota: para formar estes a partir do Hexagrama usual, abaixo o triângulo invertido, e então o reverta jogando o ângulo da Lua da posição de baixo para o topo. Marte e Júpiter não mudam de lado.]

A segunda forma é a do Hexagrama ordinário com a atribuição dos ângulos como de costume: a afinidade sendo com o Quadrante Sul, a posição da Terra no Zodíaco e do Sol em sua culminação ao meio-dia.

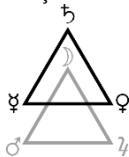
Na terceira forma os ângulos são atribuídos como mostrado e sua afinidade é com o Quadrante Oeste, a posição do Ar no Zodíaco.

Na quarta forma os ângulos são atribuídos como mostrado e sua afinidade é com o Quadrante Norte, a posição da Água no Zodíaco.

O Nome Ararita deve ser pronunciado com cada uma destas formas. Além disso, como nos casos precedentes, haverá sete modos de traçar cada uma dessas quatro formas, de acordo com o Planeta em particular com cujas Forças tu estiveres trabalhando na ocasião.

Os Hexagramas de Saturno podem ser usados em operações gerais e comparativamente sem importância, mesmo como o Pentagrama. Nestas quatro formas do Hexagrama, tu deverás traçá-las começando no ângulo do Planeta sob cujo regime tu trabalhas, seguindo o curso do Sol para invocar, e invertendo o curso para banir. Ou seja, trabalhando da esquerda para a direita para o primeiro caso e da direita para a esquerda para o segundo. Lembra-te sempre de que os símbolos dos Elementos geralmente não são traçados em Sigilos, mas são substituídos pelos Emblemas Kerúbicos de Aquário, Leão, Touro e a Cabeça de Águia.

Os Hexagramas devem ser traçados a partir dos seus Vértices, indo no sentido horário para invocação e anti-horário para o banimento.



Primeira Forma
Hexagrama do Fogo



Segunda Forma
Hexagrama da Terra



Terceira Forma
Hexagrama do Ar



Quarta Forma
Hexagrama da Água

Os Sinais Ritualísticos

Durante a prática são feitos Sinais, esses que evocam energias específicas, podendo ser Elemental ou não.

Os Sinais do Entrante e do Silencio

Estes são Sinais Duplos, sempre devem ser feitos juntos, um após o outro.

O Sinal do Entrante

Alude à sua condição em um estado de escuridão iluminado pela Lâmpada do Conhecimento Oculto e tateando seu caminho cegamente na busca pela verdade.

É usado para lançar energias do Magista para fora do seu corpo ou para o impulsionar a algo.

Também chamado de Sinal de Ataque ou Sinal de Hórus

[Nota: deve ser feito como se estivesse jogando ou empurrando algo a sua frente com muita força]



Sinal do Silencio

Lembra que “Calar é uma Virtude” e que sempre se deve manter vigilância.

Seu uso é o de defesa, impedindo que uma energia uma vez lançada retorne ou saia de controle, serve para fixar as coisas

Conhecido também como Sinal de Defesa ou Sinal de Harpócrates

Os Sinal Elementares

Esses Sinais tem o uso específico de atrair e comandar as Energias dos Elementos



Sinal da Terra

Esse mostra de maneira simbólica a intervenção do Grande Arcanjo Sandalphon com para com a humanidade, impedindo-a de cair nas Qliphoti.

Também mostra a firmeza de Malkuth na base da Arvore da Vida

Também chamado de Sinal de Seth Lutando

Sinal do Ar

Representa os Caminho de Yesod, apoiando os Pilares da Misericórdia e da Severidade; é o signo do Atlas clássico, apoiando o Universo sobre os ombros, a quem Hércules teve que imitar. É a Isis da Natureza apoiando os Céus.

Possue o nome de Sinal de Shu Apoiando o Céu.



Sinal da Água

Mostra com as mãos o Sigilo da Água, o Grande Mar da Criação. Também é sinal atribuído a Hod.

Conhecido também como o Sinal de Auramooth

Sinal do Fogo

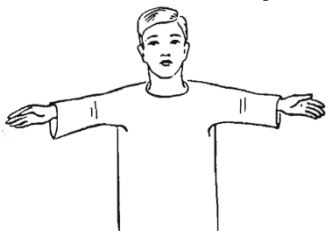
Representa o Sigilo do Fogo, a Chama da Vida que sobrevoa o Grande Mar da Criação. É atribuído a Netzach.

Chamado de Sinal de Thoum-aesh-neith



Os Sinais de Abrir e Fechar o Véu ou Os Sinais do Portal

Estes são Sinais Duplos, sempre devem ser feitos juntos, um após o outro.



Sinal de Abrir o Véu

Este Sinal mostra a Abertura do Véu de Paroketh (limiar de Hod-Netzach a Tiphareth). É um Sinal que abre os Portões energéticos

[Nota: deve ser feito como se estivesse abrindo uma cortina ou véu]



Sinal de Fechar o Véu

Sendo o contrário do Abrir o Véu, fecha o Véu uma vez aberto. É um Sinal que fecha os Portões energéticos para que nada que além do necessário venha.

[Nota: deve ser feito como se estivesse fechando uma cortina ou véu]

Os Sinais de L.V.X.

Esses são os Sinais mais sagrados de todos, pois sintetizam todo o processo de iniciação. Esses Sinais que representam o Brilho de Tiphareth fazem a Luz do Magista brilhar e dá forças para comandar o próprio Microcosmo em nome do seu Augoeides. A Formula de LVX diz respeito a trazer as coisas de dentro de si mesmo de maneira cognoscível.



*O Sinal de Osiris Assassinado.
No equinócio há quantidade
de luz e trevas é igual*



*O Sinal de Isis em Luto.
O símbolo da deusa e fruição
espiritual.*



*O Sinal de Typhon e Apophis.
Símbolo da Morte, Escuridão,
Destruição.*



*O Sinal de Osiris Ressuscitado.
Símbolo da Iluminação da Luz
vencendo a Morte.*

A Fórmula de L.V.X.

De pé, com os pés juntos, e braços soltos ao longo do corpo. Vire para o Leste e vibre: **I.N.R.I.**

Diga: *“Yod, Num, Resh, Yod.”*
 “Virgem, Isis, Mãe Punjante.”
 “Escorpião, Apophis, Destruidor.”
 “Sol, Osiris, Assassinado e Ressuscitado.”
 “Isis, Apophis, Osiris, I.A.O.”

Faça o Sinal de Osiris Assassinado e diga: *“O Sinal de Osiris Assassinado”*.
Faça o Sinal de Ísis em Luto e diga: *“O Sinal do Luto de Ísis”*.
Faça o Sinal de Apophis e Typhon e diga: *“O Sinal de Apophis e Typhon”*.
Faça o Sinal de Osiris Ressuscitado e diga: *“O Sinal de Osiris Ressuscitado”*.
Faça o Sinal de Osiris Assassinado e depois Osiris Ressuscitado e diga: *“L., V., X., Lux, a Luz da Cruz”*.

As Formulas de I.N.R.I., que se desenvolve em I.A.O. que se desenvolve em L.V.X.

I.N.R.I é claro, as iniciais de uma frase em latim outrora colocada pelos romanos na cabeceira da cruz, representando a frase: Jesus Nazarenus Rex Judecorum” (Jesus de Nazaré, rei dos judeus). Vários outros significados teológicos para essas cartas foram dados em diferentes períodos da história por vários grupos de pessoas e estudiosos. Por exemplo, os alquimistas medievais sugeriram que I.N.R.I. significava "Igne Natura Renovatur Integra" ou "Igne Natura Renovando Integrado", "Toda a natureza é renovada pelo fogo." Outro exemplo de aproximadamente o mesmo período elaborou as quatro letras para "Igne Nitrum Raris Invenitum", traduzido como "brilhante (ou cintilante) raramente encontrado no fogo". Também Intra Nobis Regnum Dei, “O Reino de Deus está dentro de vós”. Os jesuítas em seus dias interpretaram como "Justum Necare Regis Impius”, “é justo matar um rei impiedoso".

J.S.M. Ward em seu livro *Maçonaria e os Deuses Antigos* dá outro exemplo:

I	Yam	Água
N	Nour	Fogo
R	Ruach	Ar
I	Yebeshas	Terra

Assim, as quatro letras podem ser usadas como iniciais hebraicas dos quatro elementos antigos. Para entender a interpretação, precisamos apenas do conhecimento mais superficial das atribuições básicas dadas no Sepher Yetzirah, no baralho de cartas do Tarot, em um punhado de gnosticismo e astrologia.

O primeiro gesto é converter as quatro letras em seus equivalentes hebraicos e depois direcionar as atribuições yetziráticas, como segue:

I.N.R.I.	Hebraico	Astrologia
I	Yod	Virgem
N	Num	Escorpião
R	Resh	Sol
I	Yod	Virgem

O “I” final, sendo repetitivo, é abandonado, apenas para ser retomado em um momento posterior, a fim de estender o significado derivados da análise. Esse colapso, embora não nos leve muito longe, é, no entanto, altamente sugestivo. A astrologia elementar ampliará o significado um pouco.

Virgem: é o estado virginal puro da natureza. Este signo relaciona-se com a grande deusa Isis.

Escorpião: é o sinal da morte e regeneração. É também um sinal de energia naquilo que governa. Este sinal refere-se a Apófis, o grego de Set, o matador de Osiris.

Sol: é o sinal da vida e da luz. É a grande vida e doador de luz para a Terra. É, mais importante, o sinal da ressurreição; pois o Sol se põe no inverno e as auroras começam de novo em um (Equinócio Vernal). Este sinal refere-se a Osiris, o Glorificado, YHShVH. Todos os chamados deuses da ressurreição são conhecidos por serem conectados por energia solar. Acreditava-se que o Sol morria a cada inverno, quando a vegetação

perecesse e a terra ficasse fria e estéril. Toda primavera, quando o Sol retornava, a vida verde era restaurada na Terra.

Isis	Nascimento	Vida
Apophis	Morte	Destruição
Osiris	Renascimento	Ressurreição

Aqui, agora, começamos a obter uma sequência definitiva de idéias que se revelam algo significativas. A simplicidade de um estado natural de coisas no Jardim do Éden, digamos assim, representando a primavera da humanidade, é destruída pela intrusão do conhecimento do Bem e do Mal, a percepção sexual. Isto é devido à intervenção do destruidor Apophis, o Dragão Vermelho, ou Lúcifer, o Portador da Luz, que mudou todas as coisas - iluminando todas as coisas. Assim, a queda, bem como a queda do ano. Isto é sucedido pelo advento de Osiris, o Deus da ressurreição que é citado como afirmando: "Este é o meu corpo, que eu destruo para que possa ser renovado."

Ele é o protótipo simbólico do homem solar aperfeiçoado, que sofreu através da terra experiência, foi glorificado pelo julgamento, foi traído e morto, e depois ressuscitou para renovar todas as coisas.

I	Isis
A	Apophis
O	Osiris

A análise final da palavra-chave resume a fórmula com as iniciais Ísis, Apófis, Osiris = IAO, o Deus supremo dos gnósticos. Já que o Sol é o dador de vida e luz, a fórmula deve se referir à Luz como o redentor. A Ordem foi baseada no antigo processo de trazer Luz ao homem natural. Em outras palavras, ensinou uma técnica psicoespiritual que levou à iluminação, à iluminação. Neste contexto, deve-se sempre lembrar aqueles lindos versículos sobre a Luz no capítulo de abertura do Evangelho segundo São João.

"Khabs Am Pekht. Konx om Pax. Luz em Extensão". Em outras palavras, você também pode receber a bênção da Luz e passar pela experiência mística, o objetivo de todo o nosso trabalho. "A iluminação por um raio da luz divina que transforma a natureza psíquica de muitos pode ser um artigo de fé", diz Hans Jonas em seu excelente livro The Gnostic Religion, "mas também pode ser uma experiência. A aniquilação e a deificação da pessoa são fundidas no êxtase espiritual que se propõe a experimentar a presença imediata da essência acósmica".

No contexto gnóstico, essa experiência transfigurante cara-a-cara é Gnose no sentido mais exaltado do termo, pois é o Conhecimento do Incognoscível. O misticismo que é a contemplação direta da realidade divina - é ela mesma um fervor da consumação que está por vir, é a transcendência tornar-se imanente e, embora seja preparado por atos humanos de auto-modificação que induzem a disposição apropriada, o evento em si é de atividade e graça divinas, "ser conhecido" por Deus como "conhecedor" dele e, nessa última reciprocidade, a "gnose" está além dos termos do "conhecimento" propriamente dito.

Em latim, a grafia da Luz é LVX. Isso é pronunciado "Lux". O "v" soa como "u". Uma série de gestos físicos são empregados pelos oficiantes para representar a descendência desta Luz, assim como para resumir o simbolismo das descobertas anteriores. Assim, um Adepto ergue o braço direito diretamente no ar acima dele, enquanto que o alongamento é deixado com o braço estendido para fora (como se para virar à esquerda ao dirigir um carro). Isso forma a letra "L". Depois levanta os braços como se estivesse em súplica acima de sua cabeça - a letra "V". Por ultimo estende seus braços para fora formando uma cruz. Finalmente cruzam os braços sobre o peito, formando a letra "X". As letras formam a palavra 'LVX', que agora é interpretada como a 'Luz da Cruz'. É assim interpretado porque as letras I.N.R.I. foram inicialmente encontradas na cruz, assim como porque LVX significa Luz. Finalmente as letras L, V, X são partes de um tipo ou outro da cruz.



Um processo de repetição é seguido a fim de sintetizar todas essas idéias e gestos variados e adicionar mais um gesto para substituir o segundo "eu" que foi eliminado por ser repetitivo. Quando o sinal de 'L' está sendo feito, o Iniciado diz: "O Sinal do Luto de Ísis". Isso expressa a tristeza de Ísis ao saber que Osiris fora morto por Set ou Apófis.

Quando o sinal do ‘V’ é feito, o Iniciado diz: "O Sinal de Apófis e Tífon". Esses são outros nomes para Set, o irmão e assassino de Osíris, cujo corpo estava tão mutilado que somente o falo poderia ser encontrado por Ísis, que procurara por toda a criação dele.

Quando o Iniciado espalha seus braços para fora dos ombros, formando ativamente a Cruz, ele diz: "O Sinal de Osíris Assassinado". Em seguida, cruzando um braço sobre o outro no peito, ele acrescenta: "E ressuscitado. Ísis, Apófis, Osíris, IAO".

Assim, o que começou a ser uma simples abreviação de uma sentença latina tradicional na cruz acima da cabeça de Jesus, evoluiu agora por um processo cabalístico de exegese em uma série complexa de idéias evocativas e gestos simbólicos que estendem tremendamente a idéia raiz. E conhecendo essas idéias, os gestos podem ser usados praticamente para aspirar à iluminação que sugere. Este é o valor essencial das ações sacramentais. O equivalente Rosacruziano desta fórmula é encontrado no Fama Fraternitas, um dos três originais originais rosacruzes.

Ex Deo Nascimur.

Em Jesu Morimur.

Por spiritus sanctus reviviscimus.

"De Deus nós nascemos. Em Cristo nós morremos. Pelo Espírito Santo somos revividos."

Se tomarmos 'LVX' como símbolos de algarismos romanos, temos 65. Esse número, portanto, alcança o equivalente simbólico de Luz, gnose e iluminação. Esta é a filosofia cabalística resumida na afirmação de que o Iniciado procura unir-se à sua Alma Superior ou ao seu Eu Superior (o Augoeides), simbolizado novamente na palavra hebraica Adonai. Todas as noções acima, portanto, são sintetizadas nesta palavra Adonai, literalmente traduzida como "Meu Senhor".

Suas letras hebraicas são:

Aleph	Daleph	Nun	Yod	
1	+ 4	+ 50	+ 10	= 65

Este número é também o de LVX. Cabalisticamente, o processo nos permite obter uma conexão necessária entre Adonai e a Luz, sua identidade. Daqui podemos nos mover em uma variedade de direções exegéticas.

É de igual importância que, a cada passo, meditemos sobre a fórmula alquímica da transformação espiritual na Luz de Adonai. É muito importante que o estudante medite e busque mais sobre essas formulas, pois ela é a Verdadeira Formula da Pedra Filosofal, Verdadeira Felicidade, a Fórmula da Purificação.

Vontade, Imaginação e a Vibração de Nomes

Parte I: Um Tema para Contemplar

pelo G.H. Fra. N.O.M.

Para obter poder mágico, é preciso fortalecer a vontade. Que não haja confusão entre vontade e desejo. Você não pode querer com muita força, então não tente querer duas coisas ao mesmo tempo, e quando querendo uma não deseje outras.

Exemplo: Você pode às vezes ter passado por uma pessoa na rua, e logo que passou pode ter sentido alguma atração, e a vontade de vê-la novamente; virando-se (você) pode ter descoberto que ela também se virou para você.

A vontade, apesar de não treinada, pode ter feito isso por si só. Mas se você, não treinado, sair novamente e decidir fazer o experimento de Querer que aquele que passa por você se vire, e tentar, você falhará. Porque o desejo de gratificar a sua curiosidade enfraqueceu a força de sua vontade. Antes mesmo da força de vontade, você deverá ter pureza de corpo, mente, intelecto e emoção, se você espera por poder mágico.

Os poderes espirituais só florescerão quando você matar de inanição a alma animal, e a alma animal é altamente dependente do estado e do tratamento do corpo animal. O homem animal deve ser cuidado e protegido, mantido sadio e forte, mas não mimado.

Seja moderado em todas as coisas humanas. Hábitos ascéticos extremos são para você aqui uma fonte de um outro perigo, que pode levar apenas a uma contemplação do seu próprio Heroísmo em ser abstinentes. Ser verdadeiramente asceta é de fato se submeter à disciplina e conter as emoções, os pensamentos e as ações indisciplinados. Porém, quem é escravo de sua alma animal, praticará o vício em uma Floresta; enquanto aquele que restringe-se entre a multidão de uma cidade, e passa através de uma vida agitada despoluído, demonstra mais resistência e sofre disciplina mais severa, e deverá obter maior recompensa.

Parte II: Observações Sobre o Tema para Contemplar

pelo M.H. Fra. Levavi Oculos

O poder espiritual é resultado da transmutação da natureza animal grosseira. Os vários centros de sensação no corpo humano podem ser harmonizados pelo equilíbrio ou pela circulação nas forças contrárias de atração e repulsão, ou, por outro lado, o veículo do excesso.

Se “Nosso Deus é supremo em Sua Unidade”, a analogia deve seguir entre os mundos superiores e inferiores.

Um dos clarividentes de Danton certa vez descreveu um lago de ouro no centro da terra, e nós temos a injunção “Visita interiora terræ, etc.” O primum mobile até mesmo de uma embarcação de um lugar comum está no centro do navio. Agora, o lugar de poder e a sede do equilíbrio está nos números; o número 5 como é apontado: - 1234 5 6789.

Essa é a Sephira Geburah, “Onde há Ouro”, cujas figuras lineares traçadas com uma única ponta para cima é o símbolo contínuo mais poderoso que existe.

Pelo signo do Microcosmo é simbolizado o Athanor do Alquimista, nas mãos de todos sem que saibam. “Uma vontade forte e decidida”, diz Levi, “pode, em curto espaço de tempo, chegar à independência absoluta”.

A condição de equilíbrio é necessária antes mesmo que a manipulação da vontade seja possível; e a vontade é algo mais do que o ascender dos nossos desejos mais elevados sobre os inferiores, sendo uma espécie de força elétrica, a executora do desejo.

Nesta luz, é o poder criativo, que se molda de acordo com a forma ideal ou tipos subsistentes. Portanto, é através da ação da vontade que o oculto se torna manifesto, seja no Universo ou no Homem. O estudante tem de aprender a despertar essas forças dentro de si mesmo.

Essa indiferença magistral é o grande tema do Bhagavad Gita e dos Iogues indianos, de fato, tanto o Oriente quanto o Ocidente se unem em nos ensinar a preservar esse meio comum entre dois extremos, que é a lei da imortalidade.

Parte III: Três Sugestões Sobre o Poder da Vontade

pela M.H. Sor. S.S.D.D.

Tópico 1.

Ao estudar a natureza da força da vontade, somos ajudados pelo nosso diagrama do Minutum Mundi (A Arvore da Vida). Marte, Geburah, Fogo, Áries, cada um a expressão da força da vontade em

planos diferentes, são todos da cor vermelha. O Leão Vermelho foi usado pelos Alquimistas como um símbolo para expressar os mais altos poderes do Iniciado. A brancura da pureza tendo sido alcançada, o calor deve ser violentamente aumentado, até que a vermelhidão da força da perfeição se manifeste.

Tópico 2.

Agora o perigo que arrisca os nossos trabalhos surge da tentativa de exercer essa força da vontade antes de termos nos purgado da ignorância e da escuridão.

Até que saibamos, devemos nos abster de fazer. Isso soa como se o caso fosse muito sem esperança; mas temos cada um em nossas próprias pessoas todos os materiais para o experimento, e uma vez que desejamos a luz, e fazemos de tudo que sabemos para obtê-la, não é provável que causemos dano permanente; mas ao mesmo tempo nunca podemos ser cuidadosos demais na aplicação para os outros do conhecimento mágico muito superficial que temos no presente, especialmente para aqueles que não são iniciados. O perigo que eu encontrei é que, embora o primeiro passo seja o mais difícil, quero dizer que é extremamente difícil de obter controle sobre a vontade do outro, de modo a alterar as suas tendências naturais; e embora isso seja feito, a força que você põs em movimento torna-se quase incontrolável, o outro indivíduo às vezes parece apenas viver na sua presença, e o estado final desse homem é pior do que o inicial. Esta é uma característica notável nos casos daqueles que foram curados por curandeiros; ou hipnotizadores profissionais.

Tópico 3.

Depois de ter explicado esses perigos, o método que eu aconselho para o cultivo da vontade é imaginar a sua cabeça como centro de atração com pensamentos como raios que saem para fora em um vasto globo. Querer ou desejar uma coisa é o primeiro passo no exercício da Vontade; obtenha uma imagem distinta da coisa que você deseja colocada, por assim dizer, em seu coração, concentre todos os seus raios de pensamento errantes sobre esta imagem até sentir que ela seja uma esfera brilhante e escarlate de força compacta. Então projete esta força concentrada sobre o objeto que você deseja afetar.

Uma Observação do G.H. Frater D.D.C.F.

Com relação à admirável nota da M.H. Soror S.S.D.D. sobre o Poder e o Uso da Vontade, eu sugeriria que: Antes de trazer o raio escarlate a uma ação tão intensa no Coração, como é explicado por ela, que o Iniciado deveria elevar seu pensamento e ideia à contemplação da Luz Divina em Kether, e considerando Kether como a coroa da cabeça, em esforçar-se para trazer um raio dali, para seu coração – seu Tiphereth através de seu caminho de Gimel, e então colocar o raio escarlate em ação; o efeito será poderoso e o processo mais seguro: caso contrário, há um risco para o coração, e um risco de febre, se isso for feito com frequência.

A Imaginação

Parte I: Algumas Reflexões Sobre a Imaginação

pelo M.H. Frater Resurgam

Os não iniciados interpretam a imaginação como algo “imaginário” no sentido popular da palavra, ou seja, algo irreal. Mas a imaginação é uma realidade. Quando um homem imagina, ele de fato cria uma forma no Astral ou até mesmo em algum plano superior; e essa forma é tão real e objetiva para os seres inteligentes daquele plano quanto as nossas cercanias terrenas são para nós. Esta forma que a Imaginação cria pode ter apenas uma existência transitória, que não produz nenhum resultado importante, ou pode ser vitalizada e, em seguida, usada para o bem ou para o mal.

Para praticar Magia, tanto a Imaginação quanto a Vontade devem ser postas em ação, elas são co-iguais no trabalho. Além disso, a Imaginação deve preceder a Vontade, a fim de produzir o maior efeito possível. A Vontade por si só pode transmitir uma corrente, e essa corrente não pode ser completamente inoperante; no entanto, seu efeito é vago e indefinido, porque a Vontade sozinha não envia nada senão a corrente ou força.

A Imaginação por si só pode criar uma imagem e essa imagem deve ter uma existência de duração variável; no entanto, não pode realizar nada importante, a não ser que seja vitalizada e dirigida pela

Vontade. No entanto, quando os dois são unidos – a Imaginação cria uma imagem – e a Vontade direciona e usa essa imagem, efeitos mágicos maravilhosos podem ser obtidos.

Os seguintes casos podem servir para ilustrar a operação de projeção mágica, que eu mesmo pratiquei, e, em parte, ensinei. Mas aqui um aviso é necessário – embora este método tornou-se conhecido para mim através de estudo e reflexão antes de eu ter sido iniciado, eu só considerei seguro confiar o processo a duas outras pessoas, em quem eu sei que posso confiar.

Nunca se deve esquecer que um processo oculto, que pode ser usado para o bem, também pode ser utilizado para o mal. O mago negro possuidor desse conhecimento pode fortalecer-se através dele, e se proteger do perigo da repercussão de suas próprias ações no plano oculto, e assim tornar-se energizado para mais perversidade. Além do qual – um conhecimento leva a outro, e uma única pista pode levar a descobertas importantes adicionais.

Primeira Ilustração

Alguns anos atrás, eu percebi que, invariavelmente, depois de um prolongado encontro com uma certa pessoa, eu me sentia exausto.

No início, eu pensei que fosse apenas o resultado natural de uma longa conversa com um cavalheiro enfadonho, agitado e velho; mas depois foi ficando claro para mim, que sendo um homem de vitalidade nervosa esgotada, ele realmente estava me atacando. Eu não suponho que ele estivesse de modo algum externamente consciente de que possuía um organismo de vampiro, pois ele era um homem benevolente de bom coração, que teria afundado no horror de tal sugestão.

No entanto, ele era, em sua personalidade interior, um vampiro intencional, pois ele reconheceu que estava prestes a se casar com uma esposa jovem de modo a, se possível, recuperar seu sistema exausto.

Da próxima vez, portanto, que ele foi anunciado, fechei-me para ele, antes que ele fosse recebido. Eu imaginei que eu tinha formado para mim um traje completo de fluido ódico, me cercando por todos os lados, mas não me tocando, e impenetrável para quaisquer correntes hostis. Este processo mágico foi imediatamente e permanentemente bem-sucedido – eu nunca tive que repeti-lo.

Segunda Ilustração

Uma senhora, na esperança de desenvolver-se espiritualmente, havia permitido tornar-se passivamente mediúmica, e a sua saúde começou a falhar.

Em certa ocasião, se sentindo muito fraca, ela me pediu para hipnotizá-la. Eu me aproveitei desta oportunidade, e embora aparentemente apenas aplicando passes hipnóticos sobre ela, eu ocultamente a cerquei com uma aura de proteção, como no meu caso. O resultado foi bem-sucedido, ela melhorou em força, e, como um famoso estudante do ocultismo comentou comigo, ela parecia mais humana; e com tudo isso, suas experiências mediúnicas cessaram. Se ela tivesse seguido meu conselho, e mantido-se positiva, eu acredito que ela teria recuperado completamente a sua saúde e força, mas ela novamente se voltou para sua antiga condição de mediunidade passiva, a saúde dela piorou, e depois de uma longa doença, ela morreu.

Eu não tinha sido iniciado até então, ou deveria ter usado mais tarde o Pentagrama de Banimento para minha própria proteção. Cerca de duas semanas depois, eu tive um sonho vívido de que eu estava esforçando-me para evocar um elemental, que me atacou, causando um súbito engasgo na garganta, e um choque elétrico no corpo. O sonho tinha um significado astrológico; e ao mesmo tempo eu acredito que tinha uma base física e que o mesmo espírito vampirizador que estava atacando a sua vítima determinou-se em me atacar, em vingança por eu ter frustrado seus planos.

Terceira Ilustração

Uma senhora pediu a minha ajuda oculta contra um homem com quem ela frequentemente se encontrava, cuja presença sempre a deixava exausta e doente. Ele tinha saúde ruim, e eu julguei que fosse mais um caso de vampirismo.

Obtive uma descrição deste homem, mas sem dizer o processo, ou quando eu o empreenderia. Primeiro, eu imaginei que eles estavam um diante do outro; então eu interpus um escudo de defesa. Então eu formei em volta dela um traje completo de fluido ódico. Eu também fiz o Pentagrama de Invocação comum sobre ela para proteção. Os efeitos prejudiciais que ela experimentou anteriormente nunca mais voltaram e ela permaneceu sempre completamente indiferente a ele.

Quarta Ilustração

Uma senhora me contou sobre um homem que exercia um fascínio peculiar sobre ela; ela estava sempre pensando nele, embora ela não se importasse com o mesmo.

Como eu recebi alguma insinuação de que ele tinha alguma familiaridade com a magia vudu, eu decidi romper a corrente.

Eu imaginei que eles estavam um diante do outro e que ele havia lançado correntes de fluido ódico, que a envolviam em seus laços. Então eu imaginei uma espada em minha mão com a qual eu os cortei, e então com uma tocha eu queimei as extremidades dos filamentos ainda flutuando em volta dela. O fascínio natural logo cessou, e em poucos meses, seu relacionamento chegou ao fim.

Quinta Ilustração

Um homem queixou-se comigo que alguns anos atrás, ele estava constantemente tendo outro homem fazendo uso de uma expressão peculiarmente profana, que sempre o perseguia, impondo-se em sua mente nos momentos mais inoportunos.

Me parecia que as palavras constituíam aquilo que os ocultistas orientais chamam de mantram; ou seja, uma palavra ou frase que pode produzir efeitos ocultos através da criação de vibrações no akasa. Julguei que algum elemental tivesse sido assim vitalizado, e unido-se a alguém sensível. Eu o aconselhei que, na próxima vez que a frase o perturba-se – que primeiro imaginasse que ele viu diante de si uma criatura horrível como a personificação da própria profanação – em seguida que segurasse esta criatura firmemente diante dele, e depois enviasse um escudo de dinamite oculto, penetrando o elemental, e então explodindo e espalhando-o em átomos.

Da próxima vez em que eu o vi, ele disse que não tinha conseguido desintegrar o elemental, mas que ele havia o dispersado, e que agora era muito pouco perturbado por ele. Uma precaução adicional pode ser dada ao concluirmos.

Embora seja sempre válido, e muitas vezes aconselhável, consultar algum Iniciado maior antes de iniciar qualquer trabalho mágico importante; ainda assim, em todas as outras direções, deve ser mantido um sigilo absoluto até o trabalho ser feito. Se ele for contado para os outros, isso tende a descentralizá-lo, e assim dissipar a força, além de correr o risco de encontrar com correntes desarmônicas de suas mentes. Se ele for mencionado para aquele a quem o trabalho se dirige, isso tende a perturbar o seu equilíbrio causando um estado de expectativa nervosa, que é desfavorável para a recepção do bem Oculto intencionado.

Parte II, Observações Sobre o Tema para Contemplar

pelo G.H. Fra. N.O.M.

O documento agora registrado por nosso M.H. Frater Resurgam me parece exigir um capítulo preliminar de conteúdo introdutório e mais simples.

Seus comentários são valiosos, e seus exemplos são tais que vocês podem possivelmente alcançar a performance de cada; eles são um crédito para ele. Só posso acrescentar algumas notas.

A Imaginação deve ser diferenciada da Fantasia – de meros pensamentos errantes, ou visões vazias: Por ela agora significamos um processo e resultado mental ordenado e intencional. A Imaginação é a Faculdade Criadora da mente humana, a energia plástica – o Poder Formativo.

Na linguagem dos Teosofistas Esotéricos, o poder da Imaginação de criar formas de pensamento é chamado KRIYA SAKTI, que é o misterioso poder do pensamento que lhe permite produzir fenômenos externos, resultados perceptíveis por sua própria energia inerente quando fertilizada pela Vontade.

É um dogma hermético antigo que qualquer ideia pode ser manifestada externamente se apenas, por cultura, a arte da concentração for obtida; exatamente semelhante é um resultado externo produzido por uma corrente de Força de Vontade. A Cabala ensinou que o homem, pelo seu poder criativo através da Vontade e do Pensamento – era mais divino do que os Anjos; pois ele pode criar – eles não. Ele está um passo mais próximo do Demiurgo, a Deidade Criativa – mesmo agora que ele está envolto na matéria – mais próximo do que as Hostes Angélicas embora cada Anjo seja só um Espírito – e não infectado com a matéria.

Até mesmo a concepção ortodoxa de um Anjo é a de um ser que executa os comandos e não de quem origina, cria e performa o “novo”.

A Vibração de Nomes Divinos

Na vibração dos Nomes concentre-se primeiro nas mais altas aspirações e sobre a brancura de Kether. As vibrações somente astrais e somente materiais são perigosas. Concentre-se então em seu Tiphareth, o centro próximo ao coração, e traga para dentro dele os Raios Brancos de cima. Este é o Redemoinho de Expansão na Aura.

Formule as letras do Nome em Luz Branca em seu coração. Inspire profundamente, e então pronuncie as letras do Nome, Luz Branca cintilante e brilhante deve pairar ao redor delas, vibrando cada uma através de seu corpo como um todo – como se fizesse vibrar o ar diante de você, e como se essa vibração se espalhasse no espaço. Os Sigilos são traçados de cada letra a partir da Rosa Cruz, e estes estão em Tiphareth, que corresponde ao coração, o Sigilo deve ser visualizado em seu coração. Então mergulhe em seus raios e absorvendo eles, e também sendo absorvido pelo brilho dessa Luz, até que sua Aura irradie com o brilho dela. Este é o Redemoinho de Invocação.

Os Rituais do Pentagrama, do Hexagrama, da Rosa Cruz e do Pilar do Meio

Ritual do Pentagrama

Os usos do Ritual do Pentagrama

O Ritual Menor do Pentagrama pode ser usado para abrir e fechar qualquer trabalho mágico ou místico, como uma cerimônia ou meditação.

Pode também ser usado como uma proteção contra o magnetismo impuro, e como uma forma prática de exorcismo, para eliminar pensamentos obsessivos ou perturbadores. Neste, se deve primeiro formular uma imagem mental da obsessão ou pensamento perturbador, então deve projetar a imagem fora de sua Aura com o Sinal de Entrante, e quando estiver longe, deve dar o Sinal de Silêncio para impedir que a imagem retorne para ele ou ela. Com a imagem da obsessão ou pensamento perturbador no Oriente, deve então realizar o Ritual Menor de Banimento do Pentagrama para desintegrar a imagem, vindo-a em sua mente se dissolvendo no outro lado do Círculo de Chama, que é formulado no Ritual do Pentagrama.

Vale ressaltar que o Ritual Menor do Pentagrama é uma simplificação do Ritual Maior do Pentagrama

Ritual Menor do Pentagrama

Parte 1 - A Cruz Cabalística (ou Rosa Cruz)

- 1 - Toque a *testa* e diga **ATEH** (A Ti)
- 2 - Toque a *genitália* e diga **MALKUTH** (O Reino)
- 3 - Toque o *ombro direito* e diga **VE - GEBURAH** (O Poder)
- 4 - Toque o *ombro esquerdo* e diga **VE - GEDULAH** (A Glória)
- 5 - Junte as *mãos no peito* e diga **LE - OLAHM AMEN** (Para todo o sempre e sempre.)

Parte 2 - Os Pentagramas

- 6 - De frente para o *Leste*, desenhe um pentagrama visualizando-o, no centro visualize o primeiro nome, fazendo o sinal do entrante, varando o pentagrama, vibre o nome **IHVH** ("*Iod Rê Vô Rê*") com energia como foi ensinado na Palestra Preparatória.
- 7 - De frente para o *Sul*, repita o processo anterior trocando o nome por **ADONAI**.
- 8 - De frente para o *Oeste*, repita o processo anterior trocando o nome por **EHEIEH**.
- 9 - De frente para o *Norte*, repita o processo anterior trocando o nome por **AGLA**.

Parte 3 - Invocação dos Arcanjos

- 10 - Na posição de Cruz (os braços abertos e os pés juntos), o estudante repetirá:
"A minha frente **RAPHAEL**"
- 11 - "Atrás de mim **GABRIEL**"
- 12 - "A minha direita **MICHAEL**"
- 13 - "A minha esquerda **AURIEL**" -
- 14 - "Pois ao meu redor flamejam os Pentagramas"

Sempre imaginando os Arcanjos nas suas respectivas posições e os pentagramas em chamas. Cada um está relacionado a um elemento: Ar, Fogo, Água e Terra, na sequência. Como os elementos são 4, o magista, ao centro, será a 5ª parte do pentagrama, o espírito.

- 15 - "E na coluna do meio, brilha a estrela de seis raios".

Que o estudante visualize dois Hexagramas, um em cima e o outro projetado embaixo, com uma faixa de luz estendendo-se infinitamente na vertical, envolvendo-o.

- 16 - Repita a Parte 1 e o ritual estará encerrado.

Ritual Maior do Pentagrama

Este ritual serve para o trabalho com as forças Elementais propriamente ditas, contendo uma síntese de todos os trabalhos precedentes. Aqui está escrito sua forma de Invocação, mas ele pode (e deve) ser adaptado para Banimentos muito potentes apenas modificando seus Pentagramas

Parte 1 - A Cruz Cabalística (ou Rosa Cruz)

- 1 - Toque a *testa* e diga **ATEH** (A Ti)

- 2 - Toque no *peito* e diga **AUGOEIDES** (O Deus Microcosmico, Adonai)
- 3 - Toque a *genitália* e diga **MALKUTH** (O Reino – Os Corpos do Magista)
- 4 - Toque o *ombro direito* e diga **VE - GEBURAH** (O Poder – Uma reafirmação do Poder d’Ele)
- 5 - Toque o *ombro esquerdo* e diga **VE - GEDULAH** (A Gloria – Outra reafirmação)
- 6 - Junte as *mãos no peito* e diga **LE - OLAHM AMEN** (Para todo o sempre e sempre.)

Parte 2 - Os Pentagramas e Sinais

Ar:

- 7 – De frente para o *Leste*, faça o Pentagrama de Invocação do Ar. Vibre **YHVH** ao fazer o Signo de Aquário. Termine com o Sinal do Ar
- 8 – Ainda no *Leste*, faça o Pentagrama do Espírito Ativo. Vibre **Eheieh** ao fazer a Roda. Termine com os Sinais de Abrir e Fechar o Véu

Fogo:

- 9 – De frente para o *Sul*, faça o Pentagrama de Invocação do Fogo. Vibre **Elohim** ao fazer o Signo de Leão. Dê o Sinal do Fogo.
- 10 – Ainda no *Sul*, faça o Pentagrama do Espírito Ativo. Vibre **Eheieh** ao fazer a Roda. Termine com os Sinais de Abrir e Fechar o Véu

Água:

- 11 – De frente para o *Oeste*, faça o Pentagrama de Invocação da Água. Vibre **AL** ao fazer a Cabeça de Águia. Dê o Sinal da Água
- 12 – Ainda no *Oeste*, faça o Pentagrama do Espírito Passivo. Vibre **Aglá** ao fazer a Roda. Termine com os Sinais de Abrir e Fechar o Véu.

Terra:

- 13 – De frente para o *Norte*, faça o Pentagrama de Invocação da Terra. Vibre **Adonai** ao fazer o Signo de Touro. Dê o Sinal da Terra
- 14 – Ainda no *Norte*, faça o Pentagrama do Espírito Passivo. Vibre **Aglá** ao fazer a Roda. Termine com os Sinais de Abrir e Fechar o Véu

Parte 3 – A Fórmula de L.V.X.

- 15 - De pé, com os pés juntos, e braços soltos ao longo do corpo. Vire para o *Leste* e vibre: **I.N.R.I.**
- 16 – Diga: “Yod, Nun, Resh, Yod.”
 “Virgem, Isis, Mãe Punjante.”
 “Escorpião, Apophis, Destruidor.”
 “Sol, Osiris, Assassinado e Ressuscitado.”
 “Isis, Apophis, Osiris, IAO.”
- 17 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e diga: “O Sinal de Osiris Assassinado.”
- 18 – Faça o Sinal de Ísis em Luto e diga: " O Sinal do Luto de Ísis".
- 19 – Faça o Sinal de Apophis e Typhon e diga: "O Sinal de Apophis e Typhon"
- 20 – Faça o Sinal de Osiris Ressuscitado e diga: "O Sinal de Osiris Ressuscitado"
- 21 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e depois Osiris Ressuscitado e diga: " L. V. X., Lux, a Luz da Cruz "

Parte 4 - Invocação dos Arcanjos

- 22 - Na posição de Cruz (os braços abertos e os pés juntos), o estudante repetirá:
 "A minha frente **RAPHAEL** "
- 23 - "Atrás de mim **GABRIEL** "
- 25 - "A minha direita **MICHAEL** "
- 26 - "A minha esquerda **AURIEL** " -
- 27 - "Pois ao meu redor flamejam os Pentagramas"
- 28 - "E na coluna do meio, brilha a estrela de seis raios".
- 29 - Repita a Parte 1 e o ritual estará encerrado.

Ritual do Hexagrama

O uso do Ritual do Hexagrama

Feito para agir sobre as energias Macrocósmicas e diretamente junto as Sephirath e Planetárias. Em todos os Rituais do Hexagrama, bem como nos do Pentagrama, tu completarás o círculo do lugar. Tu não deves traçar um círculo externo ao redor de cada Hexagrama, a menos que desejar confinar a força em um único lugar – como no carregamento de um Símbolo ou Talismã.

Ritual Menor do Hexagrama

Esse ritual funciona como o Ritual Menor do Pentagrama. Quando desejar purificar ou consagrar qualquer lugar, executarás o Ritual Menor do Hexagrama, seja em conjunto ou ao invés daquele do Pentagrama, de acordo com as circunstâncias do caso. Por exemplo, se tu trabalhar no plano dos Elementos antes, será bom realizar o Ritual Menor do Pentagrama antes de tu prosseguires com uma obra de natureza Planetária, de modo a limpar completamente os lugares das Forças que, embora não sejam hostis ou más em si, ainda assim não estarão em harmonia com as Forças de um plano completamente diferente. E certifica-te de completar o círculo do lugar onde trabalha.

Nesse Ritual é usado As Quatro Formas do Hexagrama, traçadas de maneira horária para Invocação e Anti-horária para Banimento

Parte 1 – A Fórmula de L.V.X.

1 – De pé, com os pés juntos, e braços soltos ao longo do corpo. Vire para o *Leste* e vibre:

I.N.R.I.

2 – Diga: “Yod, Nun, Resh, Yod.”

“Virgem, Isis, Mãe Punjante.”

“Escorpião, Apophis, Destruidor.”

“Sol, Osiris, Assassinado e Ressuscitado.”

“Isis, Apophis, Osiris, IAO.”

7 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e diga: “O Sinal de Osiris Assassinado.”

8 – Faça o Sinal de Ísis em Luto e diga: “O Sinal do Luto de Ísis”.

9 – Faça o Sinal de Apophis e Typhon e diga: “O Sinal de Apophis e Typhon”

10 – Faça o Sinal de Osiris Ressuscitado e diga: “O Sinal de Osiris Ressuscitado”

11 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e depois Osiris Ressuscitado e diga: “L. V. X., Lux, a Luz da Cruz”

Parte 2 - Os Hexagramas

12 – Trace o Hexagrama do Fogo no Leste dizendo: “ARARITA”. No sentido horário para invocar, anti-horário para banir. E o Sinal do Fogo

13 – Trace o Hexagrama da Terra no Sul dizendo: “ARARITA”. E o Sinal da Terra

14 – Trace o Hexagrama do Ar no Oeste dizendo: “ARARITA”. E o Sinal do Ar

15 – Trace o Hexagrama da Água no Norte dizendo: “ARARITA”. E o Sinal da Água

Ritual Maior do Hexagrama

No Ritual Maior do Hexagrama devem ser dados os Sinais de LVX, mas não os Sinais Elementares, embora eles sejam usados no Ritual Maior do Pentagrama. E uma vez que o Hexagrama é a Estrela do Sinete do Macrocosmo ou do Mundo Superior, ele deve ser empregado em todas as invocações das Forças das Sephiroth: embora a Estrela do Sinete do Pentagrama represente sua operação no Mundo da Lua, nos Elementos e no Homem

Agora, no Ritual Maior do Hexagrama, quando tu desejar atrair, além das forças de um Planeta, as de um Signo do Zodíaco em que ele então estiver, tu deve traçar no centro do Hexagrama de Invocação do Planeta o Símbolo do Signo do Zodíaco; e se isto não for o suficiente, tu também traçarás o Pentagrama de invocação do Signo conforme é explicado no Ritual do Pentagrama.

No traçado do Hexagrama de qualquer Planeta, tu pronunciarás com ele de uma maneira vibratória conforme ensinado anteriormente, tanto o Nome Divino da Sephirah que governa o Planeta e o Nome de Sete-Letras Ararita, como também a letra em particular daquele Nome que se refere àquele Planeta em particular.

Agora, se desejar invocar as forças de um Planeta específico, deve descobrir em que Quadrante dos céus ele estará situado no momento do trabalho. Então consagrara e guardara o lugar em que estás pelo Ritual Menor de Banimento do Hexagrama. Então executarás o Ritual Menor de Invocação do Hexagrama, mas seguindo as quatro figuras empregadas a partir do ângulo do Planeta desejado, visto que para cada Planeta o modo de traçar varia. Se lidar com o Sol, invocar pelas seis formas da Figura e traçará dentro delas o Símbolo do Planeta e pronunciará o Nome Ararita como foi ensinado.

Então tu te voltarás para o quadrante do Planeta no Céu e traçará seu Hexagrama de invocação e pronunciará os Nomes adequados, e invocará quaisquer Anjos e Forças daquela Natureza que forem necessários, e traçará seus Sigilos no ar.

Se quiser trazer à ação os Raios de todos ou de vários Planetas ao mesmo tempo, descobrirá seu quadrante no Céu para o momento do trabalho, faça o Ritual Menor de Invocação do Hexagrama, mas sem diferenciá-lo para qualquer Planeta em particular, e então volte para os Quadrantes dos respectivos Planetas e invoque suas forças como anteriormente estabelecido; e bane-os quando a invocação for terminada, e conclua com o Ritual Menor de Banimento do Hexagrama. E lembre-se sempre de completar o círculo do lugar onde tu trabalhas, seguindo o curso do sol.

Parte 1 – A Fórmula de L.V.X.

1 - De pé, com os pés juntos, e braços soltos ao longo do corpo. Vire para o *Leste* e vibre:

I.N.R.I.

2 – Diga: “Yod, Nun, Resh, Yod.”

“Virgem, Isis, Mãe Punjante.”

“Escorpião, Apophis, Destruidor.”

“Sol, Osiris, Assassinado e Ressuscitado.”

“Isis, Apophis, Osiris, IAO.”

7 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e diga: “O Sinal de Osiris Assassinado.”

8 – Faça o Sinal de Ísis em Luto e diga: “O Sinal do Luto de Ísis”.

9 – Faça o Sinal de Apophis e Typhon e diga: “O Sinal de Apophis e Typhon”

10 – Faça o Sinal de Osiris Ressuscitado e diga: “O Sinal de Osiris Ressuscitado”

11 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e depois Osiris Ressuscitado e diga: “L. V. X., Lux, a Luz da Cruz”

Parte 2 - Os Hexagramas

12 – Trace o Hexagrama escolhido no Leste dizendo: “ARARITA”. E depois o Signo do Zodiaco ou Sigilo do Planeta Vibrando seu Nome Divino

13 – Repita esse processo em todos os Quatro Quadrantes.

Ritual da Rosa Cruz

Os usos do Ritual da Rosa Cruz

Ele encerra a aura com uma proteção contra influências externas. É como se fosse um véu. Os pentagramas protegem, mas também iluminam o astral e fazem entidades conscientes de vocês. Eles são mais positivos para o trabalho mágico. Quando estiver muito distraído, use os pentagramas para banir e a Rosa-Cruz para manter a paz.

É uma chamada para um outro modo de consciência e para retirá-lo do físico. É uma boa preparação para a meditação e, combinado com a palavra-chave, uma forma de invocação da Sabedoria Superior que é útil na resolução de problemas ou para se preparar para uma entrevista difícil, ou a fim de ter calma e força para ajudar o outro.

Quando você está muito familiarizado com o Ritual, mas certamente não antes, isso pode ser feito na imaginação enquanto descansa ou está deitado. Parte de si mesmo vai para fora, e você tem toda a sensação de andar em torno de seu próprio corpo em repouso. Usado assim, com a respiração rítmica, que vai retirar sua mente da dor (se não for muito grave) e liberá-lo para dormir. Você pode fazer a análise da palavra-chave de pé atrás de sua cabeça física, e você pode chamar para baixo a luz divina, observando que o fluxo ao longo do seu corpo suaviza os emaranhados no duplo etérico, trazendo paz e descanso.

Você pode fazer o Ritual com o intuito de ajudar os outros com dor ou dificuldade. Para isso, você deve construir uma imagem astral da pessoa, no centro da sala, e invocar a Luz sobre ele, depois que o rodear com as seis cruzes. Quando a cerimônia é feita, comande a forma astral que você fez a voltar para a pessoa, levando com ele a paz de Yeheshuah.

É uma proteção contra a invasão psíquica dos pensamentos de outras pessoas ou de condições psíquicas perturbadoras.

Parte 1 - A Rosa Cruz

1 - Vá para o canto sudeste da sala. Faça uma grande cruz e um círculo assim:
E segurando a ponta do incenso no centro da cruz vibre a palavra **Yeheshuah**.

2 - Com o braço estendido em um nível com o centro da cruz, e segurando a vara de incenso, vá para o canto sudoeste e faça uma cruz similar, repetindo a Palavra.

3 - Vá para o canto noroeste e repita a cruz e a Palavra.

4 - Vá para o nordeste e repita a cruz e a Palavra.

5 - Complete o seu círculo, retornando ao canto Sudeste e trazendo a ponta dos dedos para o ponto central da primeira cruz.

6 - Vá para o centro da sala, caminhando na diagonal em direção ao canto noroeste. No centro da sala, acima de sua cabeça, trace a cruz e o círculo e vibre o Nome.

7 - Vá para o Noroeste e traga a ponta dos dedos até o centro da cruz astral.

8 - Vire-se para o Sudeste e refaça seus passos, mas agora, o centro da sala, faça a cruz e um círculo no chão, como se fosse, sob seus pés, e vibre o nome.

9 - No centro da sala trace novamente outra cruz no ar e vibrando o nome

Parte 2 – A Fórmula de L.V.X.

10 - De pé, com os pés juntos, e braços soltos ao longo do corpo. Vire para o *Leste* e vibre:

I.N.R.I.

11 – Diga: “Yod, Nun, Resh, Yod.”

“Virgem, Isis, Mãe Punjante.”

“Escorpião, Apophis, Destruidor.”

“Sol, Osiris, Assassinado e Ressuscitado.”

“Isis, Apophis, Osiris, IAO.”

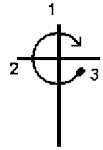
12 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e diga: “O Sinal de Osíris Assassinado.”

13 – Faça o Sinal de Ísis em Luto e diga: “O Sinal do Luto de Ísis”.

14 – Faça o Sinal de Apophis e Typhon e diga: “O Sinal de Apophis e Typhon”

15 – Faça o Sinal de Osíris Ressuscitado e diga: “O Sinal de Osíris Ressuscitado”

16 – Faça o Sinal de Osiris Assassinado e depois Osiris Ressuscitado e diga: “L. V. X., Lux, a Luz da Cruz ”



Ritual do Pilar do Meio

O uso do Ritual do Pilar do Meio

O exercício do Pilar do Meio pode ser feito como uma alternativa ao Ritual do Pentagrama como uma preparação para a meditação.

Esse Ritual serve para encher o praticante com energia pura e limpa vinda do Macrocosmo, e serve como revigorante e purificador da aura.

Se você for chamado para ver alguém doente, deprimido ou com um efeito depressivo em você, faça esse exercício antes. Você também pode imaginar que sua aura esteja endurecida na borda, de modo que a pessoa não consiga penetrá-la e lhe esgotar a vitalidade.

Esse exercício pode ser realizado em pé, na posição ou deitado.

(Nota: este exercício simples do Middle Pillar é a base para muitas fórmulas complexas de magia.)

1 – Depois de alguns minutos de relaxamento, imagine uma esfera de Luz branca logo acima da sua cabeça. Vibrar o nome "EHEIEH" (eu sou). Continue vibrando esta palavra até que seja o único pensamento em sua mente consciente. Então imagine um raio de luz descendo de seu centro de baixo para o centro de Daath na nuca.

2 – Forme uma esfera de luz no centro de Daath. Vibrar o nome "YHVH ELOHIM" (o Senhor Deus). Intone o nome até que seja a única coisa em sua mente consciente.

3 – Traga um raio de Luz do centro de Daath para o centro de Tiphareth ao redor do seu coração. Forme uma esfera de luz lá. Vibrar o nome "YHVH ELOAH VEDAATH" (Senhor Deus do Conhecimento) várias vezes até preencher sua consciência.

4 – Veja o raio de Luz que desce de Tiphareth para Yesod na região genital. Imagine uma esfera de luz formada ali. Intone o nome "SHADDAI EL CHAI" (Deus Vivo Todo-Poderoso) várias vezes como antes.

5 – Visualize o raio de Luz que desce de Yesod até o seu centro de calibração nos pés e tornozelos. Vibre o nome "ADONAI HA ARETZ" (Senhor da Terra) várias vezes como antes.

6 – Imagine o Pilar do Meio completo. Em seguida, circule a Luz que você trouxe para baixo, o Pilar do Meio, ao redor do lado de fora do seu corpo, para fortalecer sua aura. Usando os ciclos de respiração, traga a Luz para o lado direito do corpo e para baixo da esquerda, de Malkuth para Kether e vice-versa.

7 – Ainda empregando respiração rítmica, visualize o raio de Luz subindo pelo Pilar do Meio no centro do seu corpo. Quando chegar a Kether, imagine uma chuva de Luz cercando a parte externa de seu corpo enquanto desce para Malkuth novamente. Circule a Luz desta maneira por algum tempo. Então veja a Luz subir novamente em uma fita que espirra ao redor do lado de fora do seu corpo. Por fim, concentre um pouco do retorno de energia no centro do Tiphareth, a sede do equilíbrio.

8 – Você pode decidir terminar o exercício com a Cruz Cabalística para indicar que você chamou a Luz de seu Kether e a equilibrou em sua aura. Então, deixe sua imaginação permanecer na aura e vê-la oval e clara, pulsando com o brilho de Tiphareth.

A Magia Cerimonial na Formula da Luz

AS ARMAS MÁGICAS

As 10 Armas Mágicas são símbolos de Força e Poder do Mago, aqui estão apresentados os Simbolismos delas. Vale ressaltar que todos os Atos Mágicos devem ser executados somente com as Armas Mágicas devidamente Construídas e Consagradas em mãos (a consagração e carregamento é dado na última seção HEH (final)).

[Nota: O Design das Armas Mágicas podem ser alteradas de acordo com o conhecimento e experiencia do seu Usuário]

As Dez Armas

Estes são os Símbolos da Árvore da Vida, das letras do Divino Nome YHVH e dos Elementos, e possuem um certo vínculo e simpatia entre eles. De modo que, se apenas um só for usado, os outros também devem estar presentes. Portanto, é devido lembrar que quando ele trabalha com essas forças, ele está, por assim dizer, lidando com as forças das letras do Nome Divino, YHVH. Cada implemento deve ser consagrado e, quando isso for feito por um Iniciado, ninguém mais poderá tocá-lo.

A Lâmpada ou As Velas

Ele possui os Símbolos de Kether e do início do Trabalho Mágico, muitas vezes construído em branco e no formato de lâmpião, Lâmpada Mágica é guia e norte para o Magista.

O Báculo ou Varinha

O Báculo tem todas as significâncias do Fogo Elementar e do Yod, é símbolo da Vontade do Mago e deve ser usado em todo tipo de evocação e invocação, além de ter o poder de comandar as energias na Luz Astral. Deve ser reto e liso, feito de madeira resistente e do tamanho do cotovelo até o dedo médio do Iniciado, e deve ser tão perfeito e reto quanto sua Vontade. É símbolo criativo do Mago e de Chokmah.

O Cálice

Qualquer copo de vidro transparente conveniente pode ser adaptado para este uso. Ele carrega e guarda os Líquidos Sagrados como a Água Lustral, é também símbolo do conhecimento e receptividade do Iniciado. Como o Báculo simboliza o Fogo e Chockmah, o Cálice simboliza a Água, Binah e do Heh.

A Coroa

Feita presencialmente de uma união equilibrada dos 7 mateais é símbolo da Realeza e comando do Magista, agindo junto ao seu Báculo mostra sua conexão com o Divino e comando sobre seu nome. É da natureza de Chesed.

A Adaga ou Espada

A Espada deve ser de comprimento e peso médios. Qualquer espada ou faca conveniente pode ser adaptada para este uso, o padrão do cabo aqui dado não é essencial. É para ser usado em todos os casos onde grande força devem ser usadas e são requeridas, mas principalmente para banimento e para defesa contra forças do mal.

Quando for desejado concentrar-se e usar toda a força da Espada, segure-a assim: O punho do punho repousa na palma da mão, com o polegar e o indicador estendidos ao longo do cabo, em direção ao guarda. A Espada é do poder de Geburah.

O Lamen

Como símbolo de Tiphareth deve ser usado como colar na altura do peito. Essa Arma anuncia a Obra, ele deve ter todo o Simbolismo de maneira apropriada e equilibrada disposta em si mesmo, deve também ser feito nas cores brilhantes. É símbolo do Ar e do Vav.

De maneira genérica se usa a Rosa Cruz Hermética.

O Robe ou Túnica

Devendo ser construído de maneira que forte uma Cruz Ankh quando o Magista estiver de braços abertos e com o capuz no rosto, é tanto proteção para os Corpos do Magista quanto imagem de seu Esplendor e Gloria sobre a Esfera trabalhada. Geralmente feito em Preto ou Branco. O Robe é símbolo de Netzach.

O Livro das Sombras ou Grimório

Um livro que deve conter todas as atividades do Mago, desde suas experiencias bem-sucedidas até seus fracassos. Neste livro deve haver os Rituais feitos e deve ser símbolo do poder intelectual do Magista. É um símbolo de Hod.

O Altar Cubico Duplo

Mostra a Fundação de Yesod para todos os trabalhos em Malkuth, é símbolo da determinação do Magista em sua Obra da Arte. Deve ser feito a suportar todas as Armas Mágicas sobre ele.

O Pantáculo

O Pantáculo deve ser formado por um disco, Ele deve ter um símbolo do Universo gravado no seu centro, é geralmente usado o Hexagrama. Símbolo de Malkuth, do Heh Final e da Terra. É uma Carta de comando universal do Mago, além de servir de defesa passiva, enquanto a Espada é uma defesa ativa.

O Templo, O Circulo Mágico e o Triangulo da Manifestação.

Entes todos sendo símbolos de Malkuth tem a intenção de direcionar o Magista.

O Templo deve ser decorado de acordo com a Sephirath usada na Operação, sem evasão a nem uma correspondência.

O Círculo Magico além de delimitar a área de atuação do Mago mostra o Iniciado como o centro do Universo e o Quinto Elemento, no Criculo deve haver toda a Hierarquia da Esfera em questão, escrito de modo a circunda o Magista com Poder e Altoridade, esses nomes devem ser feitos em Hebraico e com seus Sigilos ao lado.

Por fim o Triangulo tem como o único objetivo de servir como portal para a manifestação da Entidade Evocada.

AS FÓRMULAS DA MAGIA DA LUZ
UMA INTRODUÇÃO AO TRABALHO PRÁTICO
Por

GH FRATER SRMD

No Ritual do Entrante são sombreados simbolicamente, o começo de algumas das Fórmulas da Magia da Luz. Pois este ritual indica uma certa Pessoa, Substância ou Coisa, que é tirada do mundo escuro da matéria, para ser trazida sob a operação das Fórmulas Divinas da Magia da Luz que visa atrair a Luz de Tiphareth ao Magista.

Também aqui estão contidos os começos de todas as fórmulas de Evocação. No verdadeiro conhecimento da aplicação do Simbolismo do “Entrante” está a entrada para o conhecimento da Magia Prática. Portanto, são todas as fórmulas extraídas do Ritual classificadas em Cinco várias cabeças, de acordo com as Letras do nome Yeheshuah.

Para a letra Yod e o Elemento Fogo	Pertencem as obras da Magia Cerimonial, como as Evocações dos Espíritos dos Elementos, etc.
Para o primeiro Heh e o Elemento Água	É atribuído as obras de Invocação, Assunção de Forma Divina e todo Ritual em que o Mago assumo estado receptivo de alguma maneira
Para a Grande Letra Sagrada Shin e o Espírito	É atribuído todo tipo de obra de Evolução Espiritual
A Letra Vav e o Elemento Ar	Adivinhação em todos os seus ramos; e a arte de fazer o elo entre o sujeito do trabalho e o processo de adivinhação.
E ao Heh Final e o Elemento Terra	Consagração e Carregamento de Telesmas (Talismãs), e a produção de Fenômenos Naturais, como tempestades, terremotos, etc. e a ordem dos seus processos e Transmutação.

[Nota: esses Ritos apresentados podem ser absurdamente simplificados, isso vai de acordo com a inteligência e conhecimento do Magista]

I-YOD EVOCAÇÃO

A - O Círculo Mágico e o Triângulo no quadrante onde o ser Evocado deve aparecer.

B - O Mago, usando o seu Robe de cor apropriada. Um Pentáculo e Lamen consagrados.

C - Os Nomes e Fórmulas a serem empregados.

D - O Sigilo do Ser de toda a Evocação.

E - A construção do círculo e a colocação de todos os símbolos, etc., empregados, nos lugares propriamente alocados a eles; de modo a representar o interior de um Templo da Esfera em questão, e a purificação e consagração do verdadeiro pedaço de terra ou lugar, selecionado para a realização da Evocação.

F - A Invocação dos Poderes Superiores. Anúncio em voz alta do Objeto do trabalho; nomeando o Espírito ou Espíritos, que é desejado evocar. Isto é pronunciado em pé no centro do Círculo e voltando-se para o quadrante do qual o Espírito virá.

G - O Nome e o Sigilo do Espírito, envoltos em um pano preto ou cobertura e com um cordão amarrado com três voltas, são agora colocados dentro do círculo, no ponto correspondente ao Ocidente. A consagração ou batismo pela água e fogo, em seguida, ocorre a proclamação em voz alta e firme do espírito (ou espíritos) a ser evocado.

H - O sigilo velado deve agora ser colocado no sopé do altar. O Mago chama então em voz alta o Nome do Espírito, convocando-o a aparecer, declarando com que propósito o espírito é evoca-lo: o que é desejado na operação; por que a evocação é realizada neste momento, e finalmente solenemente afirmando que o Espírito será evocado pela Cerimônia.

I - Anúncio em voz alta de que tudo está preparado para o início da evocação real. Se for um bom espírito, o Sigilo é colocado no Altar, o Mago coloca sua mão esquerda sobre ele, levanta em sua mão direita o Implemento Mágico empregado (geralmente a Espada) ereto; e começa a evocação do Espírito a aparência visível. Mas se a natureza desse Espírito for má, então o Sigilo deve ser deixado no chão e o Mago deve ter o cuidado de manter a ponta da Espada Mágica no centro do Sigilo.

J - Agora deixe o mago imaginar a si mesmo como vestido externamente com a aparência da forma do Espírito a ser evocado, e nisso tome cuidado para não se identificar com o espírito, o que seria perigoso; mas apenas para formular uma espécie de máscara, usada por enquanto. E se ele não conhece a forma simbólica do Espírito, então, assuma a forma de um Anjo pertencente à mesma esfera de operação. Assumindo esta forma, então deixe-o pronunciar em voz alta, firme e solene, uma oração conveniente e potente e exorcismo do Espírito para a aparência visível. Na conclusão deste exorcismo, tomando o sigilo coberto em sua mão esquerda, deixe-o feri-lo três vezes com a lâmina chata da Espada Mágica. Então, deixe-o levantar os braços ao máximo, segurando na mão esquerda o sigilo velado e, à sua direita, a Espada de Arte erigida. Ao mesmo tempo, batendo três vezes no chão com o pé direito.

K - O sigilo velado e amarrado deve ser colocado na parte norte do Salão, na extremidade do Círculo, e o Mago emprega a oração como segue: “A voz do exorcismo disse-me: Deixa-me encobrir-me nas trevas, porventura assim posso manifestar-me em Luz.” O Mago proclama então em voz alta que a Circulação Mística ocorrerá.

L - O Mago pega o Sigilo em sua mão esquerda e circula o Círculo Mágico uma vez, depois passa para o Sul e para. Ele se levanta (tendo colocado o sigilo no chão) entre ele e o Ocidente, e novamente consagra-o com água e fogo. Em seguida, leva-o na mão, virado para o oeste, dizendo: “Criatura. . . , duas vezes consagrar, tu pode passar do portão do Ocidente”.

M - O Mago agora se move para o Oeste do Círculo Mágico, segura o Sigilo em sua mão esquerda e a espada à sua direita, enfrenta o Sudoeste, e astralmente se mascara com a forma do Espírito, e pela primeira vez parcialmente abre a cobertura do Sigilo, sem contudo removê-lo completamente. Ele então o golpeia uma vez com a lâmina plana da espada, dizendo em voz alta, clara e firme: “Tu não podes passar da ocultação até a Manifestação, exceto pela virtude do Nome Elohim. Antes de todas as coisas são o caos e as trevas, e as portas da terra da noite. Eu sou ele cujo nome é escuridão. Eu sou o Grande do Caminho das Sombras. Eu sou o Exorcista no meio do Exorcismo. Portanto, parece-me sem medo diante de mim, por isso passa em diante”. Ele então revela o Sigilo.

N - Levando o Sigilo para o Norte, ciclando primeiro, pare, coloque Sigilo no chão, fique entre ele e o Oriente, novamente consagre com Fogo e Água. Então, levante-se, fique de frente para o norte e diga: “Criatura. . . Três vezes consagrado, tu poderás aproximar-te do Portão do Oriente.

O - Repita a Seção M no Nordeste. Mago então passa para o leste, pega o Sigilo na mão esquerda e espada na mão direita. Assume a forma de Máscara do Espírito, fere o Sigilo com a Espada e diz: “Tu não podes passar da ocultação para a manifestação senão em virtude do nome YHVH. Após o Sem Forma e o Vazio e a Escuridão, então vem o conhecimento da Luz. Eu sou aquela Luz que se levanta na escuridão. Eu sou o Exorcista no meio do Exorcismo. Aparece, portanto, em forma visível diante de mim, pois eu sou o Administrador das Forças do Equilíbrio. Tu me conhecestes agora, então passa para o Altar Cúbico do Universo!”

P - Ele então pega o Sigilo e passa para Altar, colocando-o como mostrado anteriormente, no chão ou no altar. Ele então passa para o leste do altar, segurando o sigilo e a espada como já explicado. Em seguida, ele ensaia a mais poderosa Conjuração e invocação do Espírito para a aparência visível, usando e reiterando todos os Nomes Divinos, Angélicos e Mágicos apropriados para esse fim, nem omitindo os sinais, selos, sigilos, figuras lineares, assinaturas e afins daquela conjuração.

Q - O Mago agora eleva o Sigilo coberto em direção ao céu, remove o véu completamente, chorando com uma voz alta, “Criatura. . . Por muito tempo tu habitaste nas trevas. Saia da Noite e procure o Dia”. Ele então a coloca no Altar ou no chão, mantém a Espada Mágica ereta acima dela, o pomo imediatamente acima do centro do Sigilo, e diz: “Por todos os Nomes, Poderes e Ritos já ensaiados, eu conjure-te assim a aparência visível”.

R - Diz o mago, “assim como a luz oculta nas trevas pode manifestar-se a partir dela, você também se manifestará da ocultação à manifestação”. Ele então pega o Sigilo, fica em direção ao leste do altar e enfrenta o Ocidente. Ele então irá ensaiar uma longa conjuração para os poderes e espíritos imediatamente superiores àquele que ele invocar, para que eles o obriguem a se manifestar em aparência visível. Ele então coloca o Sigilo no Oriente voltado para o Ocidente, então no Sinal do Entrante, ele dirige toda a corrente de sua vontade sobre o Sigilo. Assim, ele continua até o momento em que ele perceber que sua força de vontade está enfraquecendo, quando ele se protege do reflexo da corrente pelo Sinal do Silêncio. Ele agora olha para o quadrante em que o Espírito está para aparecer, e ele deve ver agora os primeiros sinais de sua manifestação visível. Se ele não for tão vagamente visível, que o Mago repita a conjuração dos Superiores do Espírito, do lugar do Trono no Oriente. E essa conjuração pode ser repetida três vezes, cada vez terminando com uma nova projeção da vontade no Sinal do Entrante, etc. Mas, se na terceira vez de repetição ele não aparecer, então saiba que há um erro no trabalho. Então deixe o Mago deixar o Sigilo no Altar ou no chão, segurando a Espada como de costume. Assim fazendo, deixe-o dirigir uma humilde oração aos Grandes Deuses do Céu para conceder-lhe a força necessária para completar corretamente aquela evocação. Ele deve, então, retomar o Sigilo no Leste e repetir os primeiros processos, quando, com certeza, o Espírito começará a se manifestar, mas numa forma nebulosa e mal definida. (Mas se, como é provável, o Operador estiver naturalmente inclinado à evocação, então talvez esse Espírito possa manifestar-se mais cedo na Cerimônia do que isso. Ainda assim, a Cerimônia deve ser realizada até este ponto, esteja ele lá ou não). Agora, tão logo o Mago veja a manifestação visível da presença daquele Espírito, e consagrar novamente com Água e com Fogo, o Sigilo do espírito evocado.

S - Agora o Mago remove do Sigilo o cordão que o restringe, e segurando o Sigilo liberto em sua mão esquerda, ele o golpeia com a lâmina plana de sua espada, exclamando: “Por e nos Nomes de. . . Eu evoco sobre o poder da manifestação perfeita em aparência visível”. Ele então circula o círculo três vezes segurando o sigilo em sua mão direita.

T - O Mago, em pé, voltando-se para o lugar do Espírito e fixando sua atenção nele, agora lê uma potente Evocação do Espírito para a aparência visível, tendo anteriormente colocado o sigilo no chão, dentro do círculo, no quadrante onde o Espírito deve aparecer. Essa evocação deve ter algum comprimento; e deve ensaiar e reiterar os Nomes Divinos e outros consoantes com o trabalho. Esse Espírito deve agora tornar-se total e claramente visível, e deve ser capaz de falar com uma voz direta, se estiver em consonância com sua natureza. O Mago então proclama em voz alta que o Espírito (nome) foi devidamente evocado de acordo com os ritos sagrados.

U - O Mago agora dirige uma Invocação aos Senhores do plano do espírito para obrigá-lo a executar o que o Mago exigirá dele.

V - O Mago formula cuidadosamente suas demandas, perguntas, etc., e escreve qualquer uma das respostas que possam ser aconselháveis. O Mago agora aborda uma Conjuração ao Espírito evocado, ligando-o não

ferir nada relacionado a ele, ou a seus assistentes ou ao lugar. E que ele não o engane em nada, e que ele haja falha em executar aquilo que ele foi ordenado.

W - Ele então libera esse Espírito por qualquer forma adequada, usando a oração adequada. E se ele não for, então o Mago o obrigará pelas forças contrárias à sua natureza. Mas ele deve permitir alguns minutos para que o Espírito desmaterialize o corpo no qual ele se manifestou, pois ele se tornará cada vez menos material. E note bem que o Mago (ou seus companheiros, se ele tiver algum) nunca deixará o círculo durante o processo de evocação, ou depois, até que o Espírito tenha desaparecido completamente. Em alguns casos, e com algumas constituições, pode haver perigo decorrente das condições astrais e das correntes estabelecidas, e sem a real intenção do Espírito de causar dano, embora, se de baixa natureza, ele provavelmente se esforçaria para fazê-lo. Portanto, antes do início da Evocação, permita que o operador se assegure de que tudo o que for necessário esteja adequadamente organizado dentro do círculo. Mas se for realmente necessário interromper o Processo, então deixe-o parar nesse ponto, cobrir o Sigilo se ele estiver livre ou descoberto, recitar uma Licença para Partir ou uma Fórmula de Banimento, e realizar os Rituais de Banimento Menores tanto do Pentagrama quanto do Hexagrama. Assim, só ele em segurança comparativa pode sair do círculo.

II-HEH TRANSFORMAÇÕES (INVOCAÇÕES)

A - A Forma Astral.

B - O Mago.

C - As Forças usadas para alterar a Forma.

D - O formulário a ser tomado.

E - O Equilíbrio do Simbolismo na Esfera da Sensação.

F - Invocação do Superior. A definição da Forma exigida como um delineamento de forças cegas, e o despertar da mesma por sua própria formulação.

G - Formular claramente para a mente a Forma que se pretende levar. A Restrição e Definição disto como uma forma clara e o batismo real pela Água e pelo Fogo com o Nome Iniciado.

H - A Invocação real em voz alta da forma desejada para ser formulada diante de você, a declaração do Desejo do Operador e a razão disso.

I - Anunciar em voz alta que tudo está pronto para a operação da Transformação do Corpo Astral. O Mago coloca mentalmente a forma como as circunstâncias permitem na posição do Entrante, e inicia a Oratória em voz alta.

J - Que ele agora repita um poderoso exorcismo da forma na qual ele deseja se transformar, usando os Nomes, etc., pertencentes ao Plano, Planeta ou outro Eidolon, a maioria em harmonia com a forma desejada. Em seguida diga: "Em nome do Senhor do Universo, Levanta-te diante de mim. . . em que eu escolhi me transformar. Para que, vendo a mim, os homens vejam o que não vêem, e não compreendam aquilo que contemplam".

K - O Mago diz: "Passe para o norte, envolto em trevas, O forma de ... em que eu escolhi me transformar". Então, deixe-o repetir a habitual oração do Trono do Oriente. Então comande a circulação mística.

L - Agora traga a Forma para o Sul, prenda-a e formule-a ali, posicionada. Purifique-o com água e fogo, colocando esses elementos em ambos os lados do formulário.

M - Passa para o Oeste, enfrenta o Sudeste, formule a forma diante de ti, desta vez esforçando-se para torná-la fisicamente visível. Repita o discurso habitual.

N - O mesmo que L.

O - O mesmo que M.

P - Passe para o Leste do Altar, formulando a Forma o mais próximo possível da posição do Iniciado. Agora, dirija uma invocação solene e conjuração pelos Nomes Divinos, etc., apropriados para tornar a forma apropriada para a Tua Transformação nela.

Q - Permaneça a leste do altar, fale sobre a Forma "Filho da Terra, etc.", esforçando-se agora para vê-lo fisicamente. Então, com as palavras: "Nós recebemos a Ti, etc.", ele desenha a forma em direção a ele, de modo a envolvê-lo, sendo cuidadoso ao mesmo tempo em invocar a Luz Divina pelo ensaio das Palavras Místicas.

R - Ainda se mantendo na forma do Mago, diga: "Antes de toda Manifestação Mágica, deve chegar o conhecimento da Luz Divina". Ele então se move para Leste e dá Sinais, etc., esforçando-se com toda a força de sua Vontade para sentir ele mesmo, na verdade e fisicamente, na forma da Forma desejada. E neste momento ele deve ver como se de uma maneira nebulosa e enevoada o contorno da forma que o continha,

embora ainda não completamente e totalmente visível. Quando isso ocorre, mas não antes, deixe-o formular-se.

S - Ele agora novamente se esforça para formular a Forma como se visivelmente o envolvesse; e ainda, astralmente, mantendo a forma, ele circunda três vezes o lugar de trabalho.

T - Permanecendo no Oriente, deixe-o formular a forma, que agora deve aparecer manifestada, e como se estivesse encoberto-o, até mesmo para sua própria visão; e então deixe-o proclamar em voz alta: "Assim eu formulei para mim esta transformação".

U - Que ele agora invoque todos os Nomes Superiores, etc., do Plano apropriado para a Forma que ele possa retê-lo sob seu controle e orientação apropriados.

V - Ele declara claramente à Forma o que ele pretende fazer com ela.

W - Semelhante à antiga seção W da Invisibilidade, exceto que as conjurações, etc., devem ser feitas no plano apropriado da forma ao invés de Binah.

III - SHIN

DESENVOLVIMENTO ESPIRITUAL

A - A Esfera da Sensação.

B - Os Augoeides

C - As Sephiroth, etc. empregadas.

D - O Aspirante, ou Homem Natural.

E - O Equilíbrio dos Símbolos.

F - A Invocação do Superior. A limitação e controle do inferior e do fechamento dos sentidos materiais, para despertar o espiritual.

G - Tentando fazer com que o Homem Natural compreenda o Mais Elevado limitando primeiro a extensão em que o mero intelecto pode ajudá-lo; então purificando seus pensamentos e desejos. Ao fazer isso, deixe-o formular-se no Leste.

H - A Aspiração de todo o Homem Natural em direção ao Eu Superior, e uma oração pela Luz e orientação através do seu Eu Superior, dirigida ao Senhor do Universo.

I - O Aspirante afirma em voz alta a sua sincera oração para obter a Orientação Divina, ajoelha-se no Oeste do Altar; e ao mesmo tempo astralmente projeta sua consciência para o Oriente do Altar, e se vira, encarando seu corpo, para o Oeste, segurando astralmente sua mão esquerda física com sua esquerda astral.

J - Deixe o aspirante agora recitar lentamente uma oração aos Deuses e ao Eu Superior, mas como se estivesse com a sua Consciência Astral, que é projetada para o Oriente do Altar. Se, nesse ponto, o Aspirante sentir uma sensação de desmaio, deixe-o imediatamente retirar o Astral projetado e dominar a si mesmo antes de prosseguir. Agora deixe o Aspirante, concentrando toda sua inteligência em seu corpo, coloque a lâmina de sua Espada três vezes no ponto Daath de seu pescoço, e pronuncie com toda a sua vontade, as palavras "Então me ajude, o Senhor do Universo e meu Eu Próprio". Em seguida, levante-se, de frente para o oriente, e permaneça por alguns momentos em silêncio, levantando a mão esquerda e segurando a direita com a Espada de Arte, em toda a sua extensão acima da cabeça; a cabeça jogada para trás, os olhos levantados para cima. Assim, em pé, deixe-o aspirar com toda a sua vontade para o seu melhor e mais elevado Ideal do Divino.

K - Então deixe o Aspirante passar para o Norte e, voltado para o Leste, solenemente repetir a Oração como antes, procurando projetar o eu consciente falando para o lugar do Orador (neste caso, para o Trono do Oriente). Deixe-o lentamente formular mentalmente diante dele o Eidolon de um Grande Anjo carregando uma Tocha, de pé diante dele como se para liderar e iluminar o caminho.

L - Seguindo isto, deixe o Aspirante circular e passe para o Sul, então deixe-o parar, e aspire com toda a sua vontade, primeiro para o lado da Misericórdia do Ideal Divino, e então para a Severidade do mesmo. E então, imagine-se entre dois grandes Pilares de Fogo e Nuvem no Leste, cujas bases estão realmente enterradas em nuvens negras de escuridão, que simbolizam o caos do Mundo de Assiah, mas cujos cumes se perdem na gloriosa luz imortal, penetrando até a glória branca do trono do Antigo.

M - Agora o Aspirante se move para o Oeste, enfrenta Sudeste, e repete ambos os discursos.

N - Após outra circulação, o aspirante Adepto para no sul e repete a meditação de L.

O - E assim ele passa para o leste e repete as palavras como antes.

P - Então, deixe-o passar para o oeste do Altar, sempre liderado pelo Anjo carregando uma Tocha. E ele projeta seu Astral, e nele implanta sua consciência, e seu corpo se ajoelha no momento que sua alma passa entre os Pilares. E ele reza a Grande Oração de antes.

Q - E agora a Alma do Aspirante entra novamente em sua forma bruta; e ele sonha em Divina Estases da Glória Inefável que está no Não-Nascido além, e assim meditando ele surge, e eleva aos Céus suas mãos, e seus olhos, e suas esperanças, e concentrando sua Vontade na Glória, murmúrios baixos ele as palavras místicas do poder.

R - Assim também ele repete as palavras sobre a tocha do Anjo, e assim também passa pelo Oriente do Altar entre os Pilares; e permanecendo entre eles (ou formulando-os se não estiverem lá como lhe parece), eleva o seu coração à Fé Suprema, e assim medita sobre a divindade suprema com a qual pode sonhar. Então, deixe-o tatear com as mãos na escuridão de sua ignorância, e no Sinal do Entrante invocar o poder que remover as trevas de sua visão espiritual. Então, deixe-o então se esforçar para contemplar diante dele no Lugar do Trono do Oriente, uma certa luz ou glória, que se forma em Forma. E isso pode ser atribuído apenas pela visão mental. No entanto, devido à exaltação espiritual do Iniciado, às vezes pode parecer que ele o viu com olhos mortais. Então deixe-o retirar-se por algum tempo de tal contemplação e formule para seu equilíbrio uma vez mais os Pilares do Templo do Céu.

S - E assim novamente ele aspira a ver a Conformidade da Glória e quando isto é realizado, ele circula três vezes, reverentemente saudando com o Sinal do Entrante o Lugar da Glória.

T - Agora, o Aspirante fique em frente ao Lugar dessa Luz, e faça meditação profunda e contemplação sobre ele. Presentemente também imaginando-o para envolvê-lo, e novamente se esforçando para se identificar com sua glória. Então, que ele se exalte à semelhança de um Eidolon de um Ser colossal, e se esforce para perceber que este é o único Eu Verdadeiro, e que o Homem Natural é como se fosse a base e o trono dele, e deixe-o fazer isso com o devido e encontrar reverência e admiração. E, portanto, ele deve proclamar em voz alta "Assim, finalmente, tenho permissão para começar a compreender a forma do meu Eu Superior".

U - Agora o Aspirante pede que Augoeides torne compreensível o que as coisas podem ser necessárias para sua instrução e compreensão.

V - E ele o consulta em qualquer assunto que ele possa ter procurado especialmente para orientação do Além.

W - E finalmente, deixe o aspirante se esforçar para formular um elo entre a Glória e sua personalidade; e deixe-o renovar sua obrigação de pureza mental antes de evitá-lo, qualquer tendência ao fanatismo ou ao orgulho espiritual. E que o Iniciado se lembre de que este processo aqui apresentado não é de forma alguma aplicado ao esforço de entrar em contato com a alma superior de outro. De outro modo, certamente, ele será levado ao erro, à alucinação ou mesmo à loucura.

IV-VAU ADIVINHAÇÃO

A - A Forma de Adivinhação.

B - O Adivinho.

C - As Forças que atuam na Divinação.

D - O assunto da Adivinhação.

E - A preparação de todas as coisas necessárias, e a correta compreensão do processo, de modo a formular um elo de ligação entre o processo empregado e o Macrocosmo.

F - A Invocação do Superior; arranjo do esquema de adivinhação e iniciação das suas forças.

G - A primeira entrada no assunto. Primeira afirmação de limites e correspondências: início do trabalho.

H - A formulação atual e cuidadosa da questão exigida; e consideração de todas as suas correspondências e suas classificações.

I - Anunciar em voz alta que todas as correspondências tomadas são corretas e perfeitas; o adivinho coloca a mão sobre o instrumento da adivinhação; de pé no leste do altar, ele se prepara para invocar as forças necessárias na adivinhação.

J - Invocação solene das forças espirituais necessárias para ajudar o Adivinho na Adivinhação. Então deixe-o dizer: "Levante-se diante de mim claro como um espelho, Ó visão mágica necessária para a realização desta adivinhação."

K - Defina com precisão o termo da questão; colocando claramente, por escrito, o que já é conhecido, o que é suspeito ou implícito, e o que se pretende conhecer. E veja que você verifica no começo do julgamento aquela parte que já é conhecida.

L - Em seguida, deixe o Adivinho formular claramente sob dois grupos ou chefes (a) os argumentos para, (b) os argumentos contra, o sucesso do assunto de uma adivinhação, de modo a ser capaz de tirar uma conclusão preliminar a partir de ambos os lados.

M - Primeira formulação de um julgamento conclusivo das premissas já obtidas.

N - O mesmo que na seção L.

O - Formulação de um segundo julgamento, desta vez dos desenvolvimentos posteriores decorrentes daqueles indicados no processo anterior de julgamento, que era preliminar a esta operação.

P - A comparação do primeiro juízo preliminar com um segundo julgamento que se desenvolve a partir dele, de modo a permitir ao Adivinho formar uma idéia da provável ação de forças além do plano real, pela invocação de uma figura angélica consoante ao processo. E neste assunto, tome cuidado para não desencaminhar o seu julgamento através da ação de suas próprias idéias preconcebidas; mas apenas confiando, após os devidos testes, na indicação que lhe foi dada pela forma angélica. E saiba, a menos que a forma seja de natureza angélica, sua indicação não será confiável, visto que, se for elementar, estará abaixo do plano desejado.

Q - O Adivinho agora completa e formula todo o seu julgamento, tanto para o futuro imediato quanto para o desenvolvimento do mesmo, levando em conta o conhecimento e as indicações dadas a ele pela forma angélica.

R - Tendo este resultado diante dele, deixe o Adivinho agora formular um novo processo de divinização, baseado nas conclusões a que ele chegou, de modo a formar uma base para um trabalho adicional.

S - Formula os lados a favor e contra para um julgamento novo, e deduz a conclusão da nova operação.

T - O Adivinho então compara cuidadosamente todo o julgamento e as decisões tomadas com as suas conclusões, e entrega agora claramente um julgamento sucinto e consecutivo sobre o mesmo.

U - O Adivinho dá conselhos ao Consultor sobre o uso que ele fará do julgamento.

V - O Adivinho formula claramente com que forças pode ser necessário trabalhar para combater o Mal, ou fixar o Bem, prometido pela Adivinhação.

W - Por fim, lembre-se de que a adivinhação será uma obra sagrada da Magia Divina da Luz, e não será realizada para satisfazer sua curiosidade em relação aos segredos de outra pessoa. E se por este meio você chegar a um conhecimento dos segredos do outro, você deve respeitar e não traí-los.

V-HEH (final) **CONSAGRAÇÃO DE TALISMÃS**

A - O local onde a operação é feita.

B - O Operador Mágico.

C - As Forças da Natureza empregadas e atraídas.

D - O Telesma ou base material.

E - Em Telesmata, a seleção da matéria para formar o Telesma; a preparação e disposição do lugar. O desenho e a formação do corpo do Telesma. Em Fenômenos Naturais a preparação da operação; a formação do Círculo e a seleção da base material, como um pedaço de Terra, uma Taça de Água, uma Chama de Fogo, um Pétalo ou algo semelhante.

F - A invocação das forças Divinas mais altas, enrolando um cordão preto ao redor do Telesma ou base material, cobrindo o mesmo com um véu negro, e iniciando a força cega nele. Nomeando em voz alta a Natureza da Telesma ou Operação.

G - O Telesma ou Base material é agora colocado para o oeste, e devidamente consagrado com água e fogo. O propósito da operação e o efeito que se pretende produzir é então ensaiado em voz alta e clara.

H - Colocar o Talismã ou base material ao pé do Altar, declarar em voz alta o objeto a ser alcançado, afirmando solenemente que será alcançado, e a razão disso.

I - Anunciar em voz alta que tudo está preparado e pronto, seja para cobrar da Telesma, seja para o Início da Operação, para induzir os Fenômenos naturais. Coloque uma Base de Telesma ou Material considerado boa no Altar. Coloque um Telesma considerado ruim no chão, segurando a espada ereta na mão direita para um bom propósito.

J - Agora segue a realização de uma Invocação para atrair o espírito desejado ao Telesma ou à base material, descrevendo no ar acima dele as figuras e sigilos lineares, etc., com o instrumento apropriado. Então, pegando o Telesma na mão esquerda, deixe-o feri-lo três vezes com a lâmina da Espada de Arte. Em seguida, levante-o na mão esquerda (segurando ereto e no alto a Espada na mão direita, estampando três vezes na Terra com o pé direito).

K - A base Talismã ou Material deve ser colocada em direção ao Norte, e o Operador repete a Oração: "A voz do exorcismo disse-me: Deixa-me encobrir-me nas trevas; porventura assim me manifestarei em luz. Eu sou o único ser em um abismo de escuridão. Da escuridão veio o meu nascimento, do silêncio de um sono primitivo. E a Voz das Eras respondeu a minha alma: Criatura de Talismãs, a Luz resplandece nas trevas,

mas as trevas não a compreendem. Deixe que a Circulação Mística ocorra no caminho das Trevas com a luz simbólica da Ciência Oculta para liderar o caminho”.

L - Então, pegando a Telesma na mão direita, a circulação ocorre. Agora pegue Telesmata ou Base Material, carregue-o em volta do círculo, coloque-o no solo sul, depois purifique e consagre novamente com Água e Fogo, levante-o com a mão esquerda, gire e olhe para Oeste, diga: “Criatura dos talismãs, duas vezes consagrados, tu poderás aproximar-te do portão do oeste”.

M - Ele agora passa para o Ocidente com a Telesmata na mão esquerda, enfrenta Sudoeste, parcialmente desvela a Telesmata, golpeia-o uma vez com a lâmina chata da Espada, e pronuncia: “Tu não podes passar da ocultação para a manifestação, exceto em virtude do nome Elohim. Antes de todas as coisas são o caos e as trevas, e as portas da terra da noite. Eu sou aquele cujo nome é a escuridão. Eu sou o grande Um dos Caminhos das Sombras. Eu sou o Exorcista no meio do Exorcismo. Aceita, pois, manifestação sem medo diante de mim, porque eu sou aquele em quem teme não. Tu me conheceste, então passa em diante”.

N - Então passe em volta do Círculo com Telesmata, pare no Norte, coloque o Talismã no chão, purifique e consagre novamente com Água e com Fogo, e diga: “Criatura de Talismãs, três vezes consagrada, tu poderás se aproximar do Portal do Talismã”.

O - Segure Telesmata na mão esquerda, e ir a Leste. Ferir com a espada e dizer: “Tu não podes passar da ocultação para a manifestação senão em virtude do nome YHVH. Após o sem forma e o Vazio e a Escuridão, então vem o conhecimento da Luz. Eu sou aquela Luz que se levanta na escuridão. Eu sou o Exorcista no meio do Exorcismo. Assumir, portanto, a manifestação diante de mim, pois eu sou o manejador das forças do Equilíbrio. Tu me conheceste agora, então passa para o Altar Cúbico do Universo”.

P - Ele então pega o Talismã ou Base Material, passa para o Altar, colocando-o como antes. Ele então passa para o leste do altar, segura a mão esquerda sobre o talismã e a espada sobre ele ereta. Em seguida, ele ensaia uma conjuração e uma invocação muito potentes desse Espírito para tornar irresistível este Telesmata ou Base Material, ou para tornar manifesto esse fenômeno natural, usando e reiterando todos os Nomes Divinos, Angélicos e Mágicos apropriados para este fim, nem omitindo os sinais, selos, sigilos, figuras lineares, assinaturas e similares daquela conjuração.

Q - O Mago agora eleva o Telesma coberto ou a Base Material em direção ao céu, então remove o Vêu completamente, mas deixando-o amarrado, chorando com uma voz alta. “Criatura de Talismãs (ou Base Material), você habitou nas trevas por muito tempo. Saia da Noite e procure o Dia”. Ele então a coloca no Altar ou no chão, mantém a Espada Mágica ereta acima dela, o pomo imediatamente acima do centro do Sigilo, e diz: “Por todos os Nomes, Poderes e Ritos já ensaiados, estas são as Palavras”.

R - Diz o Mago: “Como a Luz oculta nas trevas pode manifestar-se a partir dela, você também se tornará irresistível”. Ele então pega o Telesmata, ou a Base Material, fica a leste do Altar e enfrenta o Oeste. Então ele deve ensaiar uma longa conjuração para os Poderes e Espíritos imediatamente superior àquele que ele procura evocar, para tornar o Telesmata poderoso. Então ele coloca o Talismã ou a Base Material no Oriente, de frente para o Ocidente, então no Sinal do Entrante, ele projeta toda a corrente de sua Vontade sobre o Talismã. Assim, ele continua até que ele perceba o enfraquecimento de sua força de vontade, quando ele se protege pelo Sinal do Silêncio. Ele agora olha em direção ao Talismã, e uma Luz ou Glória piscando deve ser vista tocando e piscando no Talismã ou Base Material, e nos Fenômenos Naturais um pequeno começo dos Fenômenos deve ser esperado. Se isso não ocorrer, que o Magista repita a Conjuração dos Superiores do lugar do Trono do Oriente. E essa conjuração pode ser repetida três vezes, cada vez terminando com uma nova projeção da Vontade no Sinal do Entrante, etc. Mas se na terceira vez de repetição o Talismã ou a Base Material não piscar, então saiba que existe um erro no trabalho. Então deixe o Mago pegar o Talismã ou Base Material, sobre o Altar ou chão, segurando a Espada como de costume, e assim fazendo, deixe-o dirigir uma humilde oração aos Grandes Deuses do Céu para conceder a ele a força necessária para completar corretamente o trabalho. Ele deve então pegar de volta o Talismã, e repetir o processo anterior, quando seguramente a Luz irá piscar. Agora, logo que o Mago veja a Luz, consagrará novamente com água e fogo.

S - Isto sendo feito, deixe o Talismã ou Base Material ter a corda removida, então ferido com a Espada, e proclamar “Por e nos Nomes. . . Eu invoco sobre ti o poder de...”. Ele então circula três vezes, segurando o Talismã ou a Base Material em sua mão direita.

T - Então o Mago, fixando seu olhar no Talismã ou na Base Material que deve ser colocado no chão dentro do Círculo, deve agora ler uma evocação potente de certa extensão, ensaiando e reiterando o Divino e outros Nomes consoantes com o trabalho. O Talismã deve agora piscar visivelmente, ou os Fenômenos Naturais devem definitivamente começar. Então deixe o Mago proclamar em voz alta que o Talismã foi devidamente carregado, ou os Fenômenos Naturais induzidos.

U - O Mago agora endereça uma Invocação aos Senhores do plano do Espírito para obrigá-lo a executar o que o Mago requer.

V - O Operador agora formula cuidadosamente suas demandas, declarando claramente o que o Talismã pretende fazer, ou que Fenômenos Naturais ele procura produzir.

W - O Mago agora aborda uma conjuração para o Espírito, ligando-o a não ferir nada relacionado a ele, ou a seus assistentes, ou ao lugar. Ele então descarta os Espíritos em nome de Yehovashah e Yeheshuah, mas primeiro envolve Talismã, e nenhum Ritual de Banimento será executado, de modo a não o extinguir, e no caso de Fenômenos Naturais, normalmente será melhor declarar a duração dele. E a Base Material deve ser preservada envolta em linho branco ou seda o tempo todo que o Fenômeno pretende atuar. E quando for a hora de cessar, a Base Material - se for Água, despejada; se Terra, moída a pó e espalhada longe; se uma substância dura como um Metal, deve ser descarregada, banida e jogada de lado; se uma chama de Fogo, ela se extinguirá; ou se um frasco contendo Ar, deve ser aberto e depois disso bem lavado com água pura.

Terminado é o que está escrito sobre as Fórmulas da Magia da Luz.

A Clarividência, A Viagem na Visão do Espírito e a Ascensão dos Planos.

pelo G.H. Fra. D.D.C.F.

[Nota.: o termo *Skrying* foi traduzido como “Vidência” e o termo “*Descrying*”, sua origem, como “Percepção”. Na maioria dos casos usamos “tabela” para “table”, visto parecer se referir às tabelas de letras formando nomes divinos.]

A fim de obter uma ideia clara da relação do Homem com o Universo, e com os planos espirituais, é necessário compreender e perceber que o esquema das Dez Sephiroth, e sua representação simbólica como a Árvore da Vida, deve ser aplicado tanto ao Macrocosmo quanto ao Microcosmo; aos Céus Celestiais, às Estrelas, aos Planetas, ao Mundo e ao Homem. Um aspecto desta afirmação que foi recentemente apontada para vocês, e foi demonstrado para vocês no mundo, é em referência ao esquema da Divinação; você deve ampliar ainda mais esta ideia quando se considera a lógica de Clarividência e deve reconhecer um arranjo Sephirótico na constituição de cada Estrela, e de cada átomo, do Homem e de seus princípios.

Nós olhamos acima de nós o céu, e vemos as Estrelas, e é comumente suposto que vemos os globos materiais, sua Malkuth, mas eles são de constituição complexa e só vemos sua aura ou atmosfera luminosa, contendo o restante das Sephiroth, etc., ou um reflexo delas.

Então, quanto a nós mesmos, nunca devemos esquecer o nosso próprio simbolismo complexo Sephirótico, e que os nossos corpos que nós alimentamos e vestimos são somente o nosso Malkuth em seu plano mais baixo, e que as nove Sephiroth superiores pairam em nossa volta em nossas auras, ou atmosfera.

Passamos a vida afetando os outros, e sendo afetado pelos outros, através destes envelopes akáshicos que intimamente nos cercam – de forma que quando fechamos os olhos do corpo e dos sentidos sobre o mundo material, nós primeiro apreendemos pela visão interior sobre as essências de nossas próprias e contíguas naturezas. Essa percepção do nosso próprio ambiente é uma fonte de erro para o iniciante em Clarividência; pois ele acredita ter saído e visto outros lugares, e pode estar apenas entre as imagens confusas de sua própria aura.

Um antigo nome para a Clarividência, em nossos antigos manuscritos, era “Vidência na Visão do Espírito”, tornar-se um “Vidente” não era simplesmente se tornar um Adivinhador, mas aquele que percebe o que ele *aspira*, não apenas o receptor impassível de visões além do controle ou da definição.

Quando se está na vida comum no reino de Malkuth, há uma pequena confusão de visão, mas quando se deixa voluntariamente o nível morto do materialismo e se sobe o Caminho de Tau para Yesod, então há uma confusão de luzes; entra-se no âmbito dos raios do Qesheth, que atravessam, refletem e coloreem, as cores do Arco-Íris espalhadas sobre a terra, e aqui então precisamos de instrução e orientação para evitar a confusão e a loucura. E ainda esta fase deve ser atravessada – para ir mais alto.

Além de Yesod você entra no caminho de Samekh, o caminho estreito e apertado que leva a regiões verdadeiramente espirituais da percepção, isso é alcançado pelo processo chamado de Ascensão nos Planos.

Nosso assunto cai mais convenientemente em três tópicos, que estão, no entanto, intimamente relacionados, e as três formas ou estágios passam um para o outro.

1. Clarividência. Percepção na Visão do Espírito.
2. Projeção Astral. Viagem na Visão do Espírito.
3. Ascensão nos Planos.

Comece com a Clarividência simples, e depois passe para os outros estados. É recomendado começar esta forma de ocultismo prático por meio de um Símbolo, tal como um desenho, ou diagrama colorido, relacionado em desenho, forma e cores ao assunto escolhido para estudo. Os emblemas dos Tattva simples e compostos são adequados para este processo. É melhor que não estejam nas cores complementares “brilhantes” para este propósito, pois apesar de serem mais poderosos, também são mais cansativos para o estudante. O Símbolo deve ser de tamanho conveniente, para que o olho o veja de relance, e não tão grande que exija demasiada proximidade da vista para perceber os detalhes.

Existem várias escalas de cor, mas para nosso presente propósito só precisamos observar duas. Em primeiro lugar, a escala do Rei. Escarlate é Fogo, Amarelo é Ar, Azul é a Água, Quatro cores maçantes são a Terra, e o Branco é o Espírito. Em segundo lugar, o esquema dos Tattva, que é quase o mesmo da nossa escala da Rainha, que é aplicado também às cores Sephiroíticas. Vermelho é fogo, Branco acinzentado é água, Amarelo-ouro é Terra, Azul (esverdeado) é Ar, Violeta-negro é Akasha ou Espírito.

As Tabelas e os Telesmas são descritos como sendo feitos em Cores Brilhantes, quando em uma tabela, uma certa cor e a sua cor complementar direta são mostradas em oposição e brilham por contraste. Em tais tabelas as forças elementais se manifestam mais rapidamente, e a maioria dos estudantes pode perceber seus brilhos de radiância, que são, no entanto, em parte subjetivos e em parte objetivos. Elas atraem e refletem os raios de luz a partir do plano akáshico que as envolve.

Estas tabelas, quando formadas por um Iniciado de altas consecuições espirituais, recebem dele uma carga de força akáshica de um caráter magnético; conforme linha por linha e cor por cor é adicionada, o Telesma cresce em virtude, bem como o progresso rumo à compleição. Mas o iniciante falha, portanto, em impregnar seu trabalho com sua força vital e astral e seu Telesma acabado precisa de uma cerimônia de consagração, após a qual a figura deve permanecer sagrada somente ao seu toque. Todo Telesma, no entanto, é melhor consagrado cerimonialmente, pois então ele retém mais firmemente a “carga” de força, e se, cuidadosamente preservado, à parte da contaminação e da influência por outro Telesma, manterá a força por um período indeterminado. Todo trabalho Oculto poderoso, como este, esgota a Força Vital, especialmente dos iniciantes, e você sentirá logo de primeira uma exaustão distinta de perda de akasha, que no entanto não é perdido, mas transferido para o símbolo e ali preservado, dissolvendo-se a partir daí, apenas lentamente no oceano de energias.

1. Clarividência

Para usar o Símbolo para Clarividência, coloque-o diante de você, como sobre uma mesa, coloque as mãos ao lado dele ou segure-o com ambas as mãos, então, com a máxima concentração, encare-o, compreenda-o, formule os seus significados e relações. Quando a mente estiver firme sobre ele: feche os olhos e continue a meditação, e deixe que a concepção ainda permaneça diante de você, retenha o desenho, a forma e a cor na aura akáshica, tão claramente quanto pareçam na forma material para a visão exterior. Transfira o esforço Vital do nervo óptico para a percepção mental, ou *visão pensamento*, como distinta da visão com os olhos; que uma forma de percepção deslize com a outra – produza a realidade da visão do sonho, por vontade positiva no estado desperto. Tudo isso só será possível se a mente estiver firme, clara e sem perturbações e a vontade poderosa. Isso não pode levá-lo ao sucesso se você estiver em um estado inadequado de ansiedade, medo, preocupação ou expectativa. Você deve produzir paz, solidão e repouso e você deve banir todas as influências que perturbam.

Mas, acima de tudo, nunca tente estas Artes Mágicas se houver algum ressentimento na mente, raiva ou qualquer paixão ruim; porque se você tentar, quanto mais você conseguir, maior será o mal que seguirá – para si mesmo.

Com a condição favorável, o processo pode ser continuado, e isso por meio da introdução na Consciência e formulação em som, dos maiores Nomes Divinos associados; esta invocação produz e harmoniza correntes de força espiritual em sintonia com o seu objeto. Então siga com os nomes sagrados de importância Arcangélica e Angélica, produzindo-os mentalmente, visualmente e vocalmente.

Então, protegendo a sua abstração do ambiente que o cerca, e ainda concentrando-se no símbolo e suas ideias correlatas, você deve procurar uma percepção de uma cena, panorama, ou a visão de um lugar. Isso também pode ser causado por uma sensação de abrir, como uma cortina é aberta, e ver o “interior” do símbolo diante de você. Conforme a cena recai sobre você, particularize os detalhes, e procure por objetos, e então por seres, entidades e pessoas – atraia a atenção deles, chame-os mentalmente pelos títulos e cortesias adequados, e pelos sinais e símbolos corretos e apropriados, tais como os Sinais Elementares, Pentagramas, etc. Teste-os pelos nomes divinos e angélicos, observando a sua atitude e respostas. Assim, perdendo de vista o símbolo, você vê a sua interioridade, percebe as coisas como num espelho por Reflexão. Nesta forma de Percepção, observe que você vê os objetos invertidos, como se da direita pra esquerda, pelo qual uma permissão adequada deve ser dada. Você projeta, neste processo, parte de seu próprio vigor e força de espírito sobre o símbolo, e por isso você atrair e anexa a ele mais força akáshica do ambiente, daí os resultados obtidos. Se, em vez desta simples Visão do Espírito, um raio de si mesmo for enviado e realmente vai para um lugar (projeção astral), não há necessariamente a sensação de inversão dos objetos.

Ao usar símbolos é necessário evitar a auto-hipnose, pois esta ocorrência o induziria à mediunidade, e a ser o brinquedo das forças que você deve controlar, e que não deve permitir que o controle. Por esta razão, em parte, é bom que não se tenha o Símbolo muito pequeno. Se você entrar na Visão do Espírito sem um Símbolo, você segue com um símbolo mental, imaginado na Luz Astral: este não é um processo sábio para os aprendizes porque abre a porta para outros efeitos do Astral; você cria um vórtice, ao qual outras influências astrais são atraídas e isso pode resultar em confusão e prejuízo.

O processo de trabalhar com um pequeno símbolo colocado sobre a testa, ou em outro lugar, não é totalmente bom; é mais suscetível de perturbar a circulação do Cérebro e causar ilusão mental e perturbação, dor de cabeça, e exaustão nervosa, do que o primeiro método.

Ao usar símbolos colocados diante de você – é uma adição útil dispor de uma tábua circular (ou quadrada) grande, em torno da qual são colocados os Nomes Divinos, etc., relacionados aos Elementos, e aos pontos cardeais; em seguida, depois de organizar devidamente isso, com o auxílio da bússola, coloque o símbolo sobre e no centro deste quadro.

2. Projeção Astral

A Projeção Astral, embora de um ponto de vista seja um desenvolvimento da Clarividência, por outro é outra coisa: na Projeção Astral, o Iniciado emite de seu Ego um raio de percepção de sua identidade, e pela Vontade desenvolvida e instruída, envia-o para viajar para o local desejado, foca nele lá, vê aquele lugar – diretamente e não por reflexo – percebe seu lar corporal, e reentra nele.

Nesta Viagem do Espírito, o processo também pode ser começado pelo Símbolo, como antes, ou apenas pela Vontade; mas de qualquer maneira os Nomes Divinos deveriam ser usados e confiados. Se o raio for emitido, e você tiver sucesso nesta viagem para o lugar – você percebe um resultado diferente daquele do clarividente, as coisas e cenas-visões como espelhos em vez de serem como uma imagem, têm a terceira dimensão, a solidez, elas destacam-se primeiro com baixo-relevo, então você vê como se a partir de um Globo, como se diz, pela visão de um pássaro. Você se sente livre para ir para o lugar, para descer sobre ele, para pisar sobre a cena, e para ser um atuante ali.

Tendo obtido sucesso na projeção, você deveria praticar o método sempre que tiver oportunidade, e tendo passado a qualquer lugar, deveria se esforçar – e se você Quiser – o sucesso seguirá – passar por todos os elementos, Água e Terra, bem como através do Ar – a prática lhe permitirá voar através do ar rapidamente ou lentamente como quiser, e nadar pela água, ou passar pela terra e pelo fogo sem medo com o auxílio dos Nomes Divinos, nesta Projeção Astral.

Então busque as formas e as pessoas do lugar ou do Plano que você atingiu, procure conversar com eles, por voz, palavra, letra e símbolo e exija admissão, etc., por meio de sinais, e pela invocação. Toda figura deve ser posta à prova e testada, não importa se ela aparece como ela é ou se é um poder ilusório e uma força enganadora encarnada. Pode ser, também, que a sua viagem não é real, e que você está vagando em seu próprio ambiente, e é enganado pela memória, etc.; consequentemente você pode estar se auto-enganando por suas próprias recordações.

Ponha à prova todos os seres, e se forem oferecidos favores ou iniciação por qualquer um deles, ponha-os à prova e os teste pelos nomes e forças Divinos; este velho Provérbio consagra uma grande verdade, como muitos deles o fazem: “Acredites estar *lá* e *lá* tu estarás”.

Outros Métodos de Alcançar a Projeção Astral

Método 1

Após abrir o Templo como de costume, sente-se e se preparando fisicamente e mentalmente para a Viagem. Então formule a sua frente um Duplo Astral, que deve ser exatamente igual a você, então por meio da Vontade transfira sua consciência a ele, vendo pelos seus olhos, sentido por suas mãos e etc. Nas primeiras tentativas pode ocorrer apenas alguns lapsos que duram segundos, mas com treino e esforço grandes resultados podem ser alcançados.

Método 2

Como antes formule um Duplo Astral a sua frente, mas ao invés de transferir sua consciência para ele, dê consciência e vida a ele, isso pode ser feito de inúmeras maneiras, desde por meio da Vontade que ele seja vivo a apenas um comando verbal de que isso ocorra e junto a isso instruções do que ele deve fazer. Então troque de lugar com ele, fazendo que esse duplo entre no seu Corpo Físico e que você saia, deixando que esse duplo tome conta de você como uma possessão e você saindo tomando o lugar nele no Astral. É necessário cuidado redobrado nessa técnica para que não seja usado de marionete por forças estranhas, então o cuidado nos banimentos deve ser redobrado.

Essa técnica pode ser usada para deixar o corpo físico em um “estado automático”, fazendo alguma coisa enquanto se explora o Plano Astral.

3. Ascensão nos Planos

A Ascensão nos Planos é um processo espiritual direcionado a concepções espirituais, e objetivos mais elevados; pela concentração e contemplação do Divino, você formula uma Arvore da Vida passando de você aos reinos espirituais acima e além de você. Imagine que você está em Malkuth – então pelo uso dos Nomes Divinos e aspirações você se esforça em subir para cima pelo Caminho de Tau em direção a Yesod, negligenciando os raios que se cruzam, que atraem você conforme você passa. Olhe para cima, para a Luz Divina que brilha de Kether para baixo, sobre você. De Yesod segue o Caminho da Temperança, Samekh, a flecha que abre caminho para cima conduz a Tiphereth, o Grande Sol central do Poder Sagrado.

Há três tendências ao erro e à ilusão em especial que assaltam o Iniciado nestes estudos. Elas são a *Memória*, a *Imaginação* e a *Visão real*. Estes elementos de dúvida devem ser evitados pela Vibração dos Nomes Divinos, e pelas Letras e Títulos dos “Senhores Que Vagam” – as Forças Planetárias, representadas pelas Sete letras duplas do alfabeto hebraico.

Se a Memória seduzir-te ao erro, peça ajuda a Saturno, cujo Título do Tarô é “O Grande da Noite do Tempo”.

Formule a letra hebraica Tau em Branco. Se a visão mudar ou desaparecer, a sua memória falsificou seus esforços. Se a Imaginação te enganar, use a letra hebraica Kaph para as Forças de Júpiter, chamado de “Senhor das Forças da Vida”. Se o Engano for o da Mentira – in verdade intelectual, recorra à Força de Mercúrio pela letra hebraica Beth. Se o problema for a Hesitação da Mente, use a letra hebraica Gimel para Lua. Se a tentação do prazer for o erro, então use a letra hebraica Daleth como auxílio.

Nunca tente de modo algum qualquer um desses processos Divinos quando sob influência da Paixão ou da Raiva ou do Medo – desista se o desejo pelo sono se aproxima, nunca force uma mente desinclinada. Equilibre o Mem e o Shin de sua natureza e mente, de modo a deixar Aleph como uma chama gentil subindo suavemente entre eles.

Você deve fazer todas essas coisas por si mesmo e sozinho. Ninguém pode instigá-lo ou levá-lo. Não tente instigar ou levar os outros. Você só pode apontar o caminho e guiar, mas não deve ajudar os outros.

Uma pessoa forte pode galvanizar uma fraca, mas seu efeito é apenas uma insensatez temporária, não fazendo bem nem ao forte nem ao fraco. Só ofereça orientação para aqueles que estão fazendo os esforços necessários por si mesmos; não preste assistência a um pupilo negligente, nem encoraje aquele cujo desejo não está no trabalho.

Esta regra está aberta para alguma alteração quando, passando de nossos estudos Místicos, você se refere à orientação mundana da infância – um pai está em uma posição especial, e tem um direito natural incumbido a ele de treinar, orientar e proteger uma criança.

Ainda assim, mesmo aqui, proteja e conduza, mas não “obceque” uma criança, não substitua todos os objetivos pessoais da prole por suas próprias predileções peculiares e pessoais. O ideal de retidão verdadeira de um homem muitas vezes é *ele mesmo*, e a sua ideia de fazer o bem a uma criança é torná-la como ele mesmo. Agora, embora este pai possa ser um bom homem, a sua forma de bondade não deve ser tornada em um tipo universal, e há muitas outras formas igualmente existentes e igualmente aptas a existir, e qualquer tentativa de ditar muito de perto a “vida correta” de uma criança pode, enquanto falhar no sucesso, ainda deformar da verdade o que doutra forma passaria a um Bom Caminho, através de sua via particular.

É bom fazer você mesmo todos os símbolos para uso Clarividente, caso contrário, para obter um resultado puramente individual você terá que banir a influência de quem os fez.

É melhor praticar a Clarividência superior sozinho, ou apenas com outras pessoas da máxima pureza, e em quem você tenha a máxima confiança.

Se mais de um estiverem tentando em conjunto o mesmo processo, há uma fonte de erro em que ali se forma na Luz Astral um símbolo complexo, e segue-se uma luta sobre quem deve conduzir a direção das correntes. Quando dois se sentam juntos, como na Cripta, eles devem estar equilibrados: e assim também com três. Para dois, um de cada lado do Pastos ou um em cada extremidade; para três, assumir a posição dos ângulos de um triângulo, digamos um na cabeça do Pastos, um à direita e um à esquerda da forma da Rosa-Cruz.

Exemplo:

A M.H. Soror V.N.R. sentou-se em uma mesa, de robe, e pegou uma carta colorida com o símbolo do Tattva (Tejas-akasha) – um triângulo vermelho com a ponta para cima, sobre cujo centro há um ovo escuro preto-violeta. Ela pôs as mãos aos lados de seu corpo, ou segurou a carta reto diante dos olhos

(segurava a Baqueta Mágica do Fogo). Ela fixou os olhos e contemplou e considerou conforme o Símbolo crescia diante dela, ampliou-se e preencheu tanto o lugar que ela parecia passar para dentro dele, ou dentro de um grande triângulo de fogo. Ela percebe que está na presença de um deserto de areia, desagradável, seco e quente.

Ela pensa e vibra – Elohim. Parece haver ação, aumento de calor e luz. Passando através do símbolo e da cena: parece chegar e descer lá, sente a areia quente e seca – percebe uma pequena pirâmide ao longe – Deseja se erguer e voar através do ar até ela, desce ao seu lado, dá a volta, vê uma pequena porta quadrada de cada lado. Vibra – “Elohim-Michael-Erel-Seraph, Darom. Ash”.

Bate o pé cinco vezes – uma figura aparece em uma entrada, bate novamente cinco vezes e vibra Seraphiel. A figura de um Guerreiro conduz para fora uma procissão de Guardas, ela pede por seu Selo – ele mostra um símbolo complexo de quatro triângulos em torno de um emblema central – enganoso. Traça Beth diante dele, ele parece estar aterrorizado. Retira o Símbolo – ele é cortês – pergunta a ele sobre a pirâmide; ele diz que eles conduzem cerimônias ali – ela busca admissão – dá o sinal de Entrante – há um sentimento de oposição – dá o sinal da Terra, isso parece bastar – Mas ele dá os sinais de LVX – os Guardas ajoelham-se diante dela e ela passa para dentro – uma luz ofusante, como num Templo. Um Altar no meio – figuras ajoelhadas o cercam, há um trono mais além, e muitas figuras sobre ele – eles parecem ser Elementais de natureza Ígnea – ela vê um Pentagrama, coloca um Leão nele, agradece a figura que a conduz – Deseja passar através da pirâmide, encontra-se fora no meio da areia. Deseja o seu retorno – retorna – percebendo o seu corpo em Robes sentada.

Exemplo

Por S.S.D.D. e F. em 10 de Novembro de 1892

O Trunfo do Tarô a Imperatriz foi pego; foi colocado diante das pessoas e foi contemplado, espiritualizado, elevado na coloração, purificado no desenho e idealizado.

Pronunciaram Daleth de modo vibratório. Então, em espírito, viram uma paisagem distante e azul esverdeada, sugestiva da tapeçaria medieval. Então foi feito esforço para subir; ao ascender nos planos pareciam passar através de nuvens e então apareceu uma paisagem verde claro e no meio dela um templo gótico de contornos fantasmagóricos delineados com luz. Aproximaram-se dele e descobriram que o templo ficou mais definido e era concreto, e parecia uma estrutura sólida.

Dando o Sinal do Fogo (por causa de Vênus) foram capazes de entrar; dando os Sinais de L.V.X. em forma de pensamento. Em frente à entrada perceberam uma Cruz com três barras e uma pomba sobre ela; e além disso, haviam degraus levando adiante no escuro, por uma passagem sombria. Ali foi encontrado um belo dragão verde, que se moveu para fora do caminho, significando nenhum perigo, e a visão do espírito seguiu adiante. Virando uma esquina e ainda passando pelas trevas, emergiram da escuridão em um terraço de mármore brilhante branco, e com um jardim mais além, com flores, cuja folhagem era de um tipo delicado e verde e as folhas pareciam ter uma superfície branca aveludada embaixo. Aqui apareceu uma mulher de proporções heróicas, vestida de verde com um cinto de joias, uma coroa de estrelas na cabeça, em sua mão um cetro de ouro, tendo em seu ápice uma flor de lótus lustruosamente branca; na mão esquerda dela uma esfera tendo uma cruz. Ela também tinha um escudo com uma pomba sobre ele.

Ela sorriu com orgulho, e quando o espírito humano buscou seu nome, respondeu: “Eu sou a poderosa Mãe Isis; a mais poderosa de todos os mundos, Eu sou aquela que não luta, mas é sempre vitoriosa, Eu sou aquela Bela Adormecida que os homens têm procurado por todos os tempos; e os caminhos que levam ao meu castelo são cercados de perigos e ilusões. Aqueles que falham em me encontrar, adormecem; – ou podem sempre correr atrás da Fata Morgana desviando todos os que sentem essa influência ilusória – Eu estou erguida no alto e atraio os homens a mim, Eu sou o desejo do mundo, mas existem poucos que me encontram. Quando o meu segredo é contado, é o segredo do santo graal”. Pedindo para aprendê-lo, (ela) respondeu: – “Venham comigo, mas primeiro vistam trajes brancos, coloquem suas insígnias, e com os pés descalços sigam para onde eu conduzirei”.

Chegando até uma Parede de Mármore, pressionaram uma mola secreta, e entraram em um pequeno compartimento, onde o espírito parecia subir através de um vapor denso, e emergiu sobre uma torre de uma construção. Perceberam algum objeto no meio do lugar, mas foi proibido de ser visto até que fosse concedida permissão. Estenderam os braços e inclinaram a cabeça para o Sol que estava erguendo uma esfera dourada no Leste. Então se virando, ajoelharam-se com o rosto em direção ao centro, e sendo permitido levantar os olhos, contemplaram uma taça com um coração e o sol brilhando sobre estes; na taça parecia haver um fluído claro e de cor rubi. Então a “Senhora Vênus” disse: “Este amor eu arranquei do meu

coração e dei ao mundo; essa é a minha força. O Amor é a mãe do Homem – Deus, dando a quintessência da vida dela para salvar a humanidade da destruição, e para anunciar o caminho para a vida eterna. O amor é a mãe do Espírito de Cristo, e o Cristo é o maior amor – Cristo é o Coração do Amor, o coração da Grande Mãe Isis – A Isis da Natureza. Ele é a expressão do poder dela – Ela é o Santo Graal, e Ele é o sangue da vida do espírito, que é encontrado nesta taça”.

Depois disso, sendo dito que a esperança do homem jazia em seguir o exemplo dela, nós solenemente entregamos nossos corações para a guarda do Graal; então, em vez de sentirmos a morte, como a nossa imaginação humana levou-nos a esperar, sentimos um influxo da mais alta coragem e poder, pois os nossos próprios corações estariam dali em diante em contato com o dela – a maior força em todo o mundo. Então nós fomos embora, sentindo-nos felizes de que tenhamos aprendido que “Aquele que dá sua vida, ganha-a”. Pois esse amor que é poder lhe é dado a aquele que doou tudo seu pelo bem dos outros.

